COMMODORE

AMIGA REVUE

ANIMATION

REPORTAGE

TECSOFT
LES ARTILLEURS
DE METZ

TESTS

SON
VIDEO
IMAGE
BUREAUTIQUE

ISSN 1151 - 5155

M 2483 - 42 - 30,00 F

FEVRIER 1992 N° 42

La chasse aux vieux coucous est ouverte.

Pour que vous démarriez 92 sous les meilleures auspices, CIS reprend tous les volatiles déplumés et arthritiques qui ont fait leur nid dans votre 2000 : contrôleurs SCSI, HardCard, kits disques durs, cartes accélératrices 68020 ou 68030 quel que soit leur marque et leur âge. Et pour que vous y laissiez le moins de plumes possible, CIS échange votre RAM 16 bits pleine de pattes contre de la RAM 32 bits 60ns.

Vous pouvez obtenir jusqu'à 3000 francs de remise sur l'achat d'une carte COMBO GVP si vous décidez de faire le ménage dans votre 2000 avant le 31 mars 92.

Contactez un des revendeurs CIS cités dans cette page et demandez lui d'estimer la reprise de vos périphériques actuels.

GVP
GREAT VALLEY PRODUCTS INC.

CIS
14, Avenue HERTZ
EUROPARC
33600 PESSAC · France
Tel : +56 363 441
Fax : +56 362 846

CES REVENDEURS CIS CONAISSENT LE PRIX DE VOS VIEUX COUCOUS.

06000 NICE ASCII 93-13-08-66
13006 MARSEILLE INFOLOG 91-47-01-79
13008 MARSEILLE POINT IMAGE 91-77-95-60
17000 LA ROCHELLE M.2.I 46-41-80-58
18000 BOURGES SEQUENCE INFORMATIQUE 48-20-50-45
25400 AUDINCOURT MICRO COMPUTER DIFFUSION 81-30-45-55
26000 VALENCE JANAL 75-55-43-16
26205 MONTELIMAR VILLARD 75-01-25-73
30000 NIMES A3 INFO OCCAS 66-76-18-81
31000 TOULOUSE VOLUMM 61-53-36-09
34000 MONTPELLIER ELECTRON 67-58-39-20
35000 RENNES MICRO-C 99-63-71-11
37000 TOURS KIMATEK 47-61-25-52
38000 GRENOBLE JANAL 76-43-10-65
42000 SAINT-ETIENNE JANAL 77-38-48-55
44018 NANTES MICRONAUTE 40-69-03-58
51100 REIMS C.T.I. 26-40-39-31
57000 METZ TECSOFT 87-32-16-43
59800 LILLE S2P 20-55-99-80
62420 BILLY MONTIGNY MICROTECH 21-20-55-00
64100 BAYONNE BAB MICRO 59-59-39-65
64200 BIARRITZ MICROVISION 59-24-33-07
67000 STRASBOURG MICRO CENTER 88 22 31 50
69003 LYON CLEMENT INFORMATIQUE 72-61-84-28
69006 LYON GELAIN 78-52-77-62
71000 MACON BOURGOGNE INFORMATIQUE 85-38-98-73
73000 CHAMBERY JANAL 79-69-02-63
74000 ANNECY JANAL 50-45-24-27
75001 PARIS ALLIANCE 1-42-86-03-44
75009 PARIS M.A.D. 1-48-78-11-65
75011 PARIS ATELIER NUMERIQUE 1-40-24-17-51
75014 PARIS PHASE INFORMATIQUE 1-45-45-73-00
76600 LE HAVRE MEGAVISION 35-43-07-38
80100 ABBEVILLE ESPACE MICRO 22-24-04-52
84000 AVIGNON AITEL 90-27-00-09
85000 LA ROCHE SUR YON FUTURO 51-46-03-64
91024 EVRY ESSONNE MAILING 1-64-97-96-54
91230 MONTGERON PHOTO FOC 1-69-40-51-69
92238 GENNEVILLIERS S'COM 1-47-93-46-46
93200 SAINT DENIS SCAP INFORMATIQUE 1-42-43-22-78

AMIGA est une marque déposée de Commodore-Amiga, Inc.
COMBO et GVP sont des marques déposées de Great Valley Products, Inc. ©1991 CIS.
CIS se réserve le droit de modifier ou d'annuler son programme de vente sans préavis.

SOMMAIRE

NEWS 5
LA COUV' 8
REPORTAGE 10
NYC Report
REVUE DE PRESSE 16
TEST 20
Cando
Home Acount
Super base 4
Patch
Race trace
INTERVIEW 34
Tecsoft
IMAGE 40
ANIMATION 48
VIDEO 52
BUREAUTIQUE 54
AMOS 60
IMAGE CALCULEE 64
SON 66
AREXX 70
INITIATION 72
DEMOS 74
CDTV 78
DOMPUB 80
DOMOTIQUE 84
JEUX 86
NEW-AGE 90
SERVEUR 93
REQUESTER 94
P.A 96
SHOPPING 98
Abonnement, Pin's

édito

En février, mois des Jeux Olympiques d'Albertville votre Amiga va devoir "slalomer" entre les descentes et les matchs de hockey... Aussi, ce numéro dense, varié, complet vous propose de "glisser" dans le son, le graphisme, la vidéo, l'animation, la bureautique, la programmation, ou de "godiller" parmi deux reportages pour mieux connaître les intervenants du marché, une "avalanche" de news, la revue de presse Amiga étrangère ... Découvrez les démos, les nouveaux dompubs, fouinez dans les petites annonces.
La forme olympique pour tous, février sera court.

Amiga Revue est une publication de Commodore Revue S.A.R.L. - 5, rue de la Fidélité, 75010 Paris. DIRECTION (1) 42.47.12.16. - Directeur de la publication : Jean-Yves Primas. Secrétaire de direction : Christine Robert. PUBLICITE (1) 42.47.12.16, Jean-Yves Primas - TELECOPIE (1) 47.70.08.21. ACCUEIL/STANDARD : Valérie Ambrosio. REDACTION (1) 42.46.92.90 - Coordinatrice de la rédaction : Anne Olivelli. Secrétaire de rédaction : Christine Robert. Chef de rubrique : Christian Roux. **Ont collaboré à ce numéro :** Pascal Amiable, Charles Ancé, Eric Brunet, Romain Canonge, Laure Elhardy, François Fleuret, Gropouik, François Gueugnon, Isabelle Halimi, Frédéric Jacquet, Kyesos, Marie-Albéric Lejeune, Dariusz Niewiadomski-Tabet, François Lionet, Olivier Mangon, Mister Bond, Antoine Mussard, Frédéric Potier, Gilles Rastand, Pascal Rimbault, Christelle Romby, Rémi Sussan. Couverture : Frédéric Potier. Image sommaire : Jean Jirou-Najou. FABRICATION : compogravure : LettraPicta, 75010 Paris, IMPRESSION : Groupe J.L. DIFFUSION : N.M.P.P. Dépôt légal 2e trimestre 1990. Commission paritaire : en cours. ABONNEMENTS/VPC MCM, Alfortville (1) 43.78.92.10. Ce numéro a été tiré à 35 000 ex. Amiga est une marque déposée par CBM, Amiga Revue est une publication totalement indépendante de la société Commodore France.

LISTE DES ANNONCEURS

ACE	p.25	FB	p.39	Phase	p.5
Amie	p.61	FreeDistibution	p.55	Phoenix	p.79
Atelier Numérique	p.4	Genius	p.31	Power Computing	p.22, 23 et 88
Bab Micro	p.18 et 19	Golden Image	p.33		
Bus Plus	p.13 et 27	InterComputing	p.69	Scap	p. 47
CCM	p.29	Jessic	p.45	S2P	p.81
CIS	2e et 4e de couv.	Mad	p15	Trinology	p.77
Commodore	p.58 et 59	Micro Punc	p.8	Vortex	p.36

Dans le cadre de sa démocratisation incessante de l'image informatique

L'ATELIER NUMERIQUE
A LE PLAISIR DE VOUS OFFRIR VOTRE
"PREMIER CALIGARI"®*

* Dès le milieu des années 80, l'Atelier Numérique avait eu le flair de devenir distributeur exclusif de Caligari et d'y ajouter, mois après mois, toutes les fonctions qui en font aujourd'hui la station professionelle cohérente et complète. Capable de rivaliser avec les plus grosses machines du marché mais aussi abordable aux particuliers qu'aux entreprises. Eh bien figurez vous que Caligari avait un petit frère caché ! Et c'est encore une fois à l'Atelier Numérique que le mérite revient de l'avoir découvert et de le mettre à la disposition de tous les graphistes qui désirent s'équiper merveilleusement sans investir des sommes folles.

L'Atelier Numérique sait en effet fort bien que vous êtes nombreux à "travailler" sans but professionnel immédiat ni commande formelle. C'est donc à vous que s'adresse cette proposition : l'Atelier Numérique a décidé de commercialiser Caligari (le logiciel) pour 2.990 francs au lieu de 120.000 francs Caligari (la station). Pourtant c'est le même produit, les mêmes caractéristiques techniques, les mêmes 16 millions de couleurs et le même travail en temps réel. Seule est absente la qualité broadcast. Alors, offrez-vous Caligari (le logiciel), et entrainez-vous, formez-vous, devenez professionnel. Le jour où vous vous sentirez fin prêts à vendre vos images à une chaine de télé et que vous devrez passer à du matériel pro qualité broadcast, l'Atelier Numérique vous rembourse intégralement votre "Premier Caligari" en cas d'achat de Caligari (la station). Votre formation sur ce matériel de pointe vous aura alors juste coûté quelques mois d'immobilisation de votre argent. Un dernier conseil : quand on met les choses à la portée de chacun, il n'y en a pas forcément pour tous.

Mon "Premier Caligari" intégralement remboursé par l'Atelier Numérique le jour où j'investis dans du matériel pro !

VOUS POUVEZ AUSSI DEMANDER LA BROCHURE DE L'ATELIER NUMERIQUE - 10 AVENUE PARMENTIER 75011 PARIS
METRO VOLTAIRE - SUR COUR - FAX 40.24.27.78 - TEL 40.24.17.51

NEWS

GVP F40

La carte 68040 GVP F40 doit faire son apparition en France au début du mois de février. Conçue pour A3000 et A3000T, elle tourne à 28 MHz, et offre une puissance de calcul de 22 Mips, et de 3.75 MFLOPS. Elle intègre un FPU (unité de calcul arithmétique), un MMU (gestionnaire de mémoire), et 2 caches mémoire de 4 Ko chacun. Elle peut recevoir de 2 à 8 Mo de Ram 32 bits à 40 ns, ce qui permet l'exploitation du mode Burst du 040. La capacité mémoire du 3000 est ainsi portée à 24 Mo, les 16 Mo de FastRam de la carte mère étant utilisés après la mémoire de la F40, car plus lents. La F40 est compatible avec la version 33 MHz du 68040, dès que celle-ci sera disponible. Elle est configurable par logiciel pour émuler un 68030, et compatible avec tous les logiciels tournant en 2.0, à la stricte condition de posséder la version du Kickstart en Rom, et le WB 2.04. Deux supports sont prévus sur la carte pour recevoir des Eprom, en remplacement des Rom 2.0 de la carte mère.Livrée avec 2 Mo de Ram 32 bits à 40ns, son prix s'élève aux environs de 19 400 F. Importé par CIS.

BUS+ INFO

Jouez entre amis ! On attend avec impatience l'arrivée courant février d'un nouveau CDTV, "Trivial", de la famille de Trivial Pursuit.
Profitez-en ! La M502, fameuse carte d'extension 1 Mo pour A500, voit son prix baisser à 675 F, au lieu de 750 F. Les DataFlyer IDE arrivent ! Les cartes devraient être disponibles à parution du journal. Elle est là ! C'est bien sûr la BaseBoard 4 Plus. Il y en aura pour tout le monde ! Les cartes KCS pour A500 Plus, A2000 et A3000 et 500+ sont là. Les versions 3.0 arrivent en courant début février. Les utilisateurs qui ont renvoyé leurs bons de garantie seront les premiers servis. La documentation est en cours de traduction. J'ai cassé mon lecteur !
Pas de problème, des lecteurs internes, avec un an de garantie, vous attendent pour moins de 600 F.

CLUB

Un nouveau club Amiga a vu le jour au sein de l'ESIGELEC (Ecole Supérieure d'Ingénieurs en Génie Electrique), son nom : AmigaUsers. Il s'agit d'une association loi 1901 dont le but est dans un premier temps d'instaurer un réseau d'utilisateurs Amiga, et dans un deuxième temps, c'est un prétexte pour faire connaître l'Amiga au sein de l'ESIGELEC.
Club Amiga : (1) 35.52.80.37.

Gestionnaire de disque dur DIRECTORY OPUS 590

AMIGA 2000 +écran couleurs +disque 52 Mo +2Mo 10950

PERIPHERIQUES
lecteur externe 3"1/2 590
disque dur 20 Mo pour A2000 2300
disque dur 52 Mo pour A500 3450
carte controleur SCSI A 2000 950
compatibilité PC pour A500 2200

DCTV AVIDEO démonstration permanente

AMIGA 2000 +écran couleurs +disque 52Mo +4Mo de ram + REAL 3D turbo 15950

TOUS LES PRODUITS G.V.P

SWIFT 224 2890
24 aig. couleurs
Deskjet 500 4450
Deskjet 500 coul ..6950
LaserPostcript ...12950
Scanner A4 coul.21900

PHASE
GALERIE "LE SQUARE
93, Avenue du Gl Leclerc
75014 PARIS
45 45 73 00
Mº Alésia - 10h-13h/14h30-19h30
Lundi-Samedi

DIGIVIEW GOLD 4D + FILTRE ELECTRONIQUE 2950

AMIGA 2000 +écran couleurs +disque dur 52 Mo +logiciel REAL 3D 11450

LOGICIELS
DIGIPAINT
DIGIVIEW
DELUXE PAINT
PRO PAGE
REAL 3D
LATTICE C
PAGE SETTER...
nous consulter

DISQUE DUR 52 Mo Quantum avec 2Mo 3990

PERIPHERIQUES
genlock GST GOLD SP 5400
CARTE68030 GVP ....NC
Syquest44Mo int. avec cartouche 4250

AMIGA 2000 +écran couleurs +carte AT +disque 52Mo 13690

Reprise de votre ancienne carte pour une COMBO

-FACILITES DE PAIEMENT -CREDIT - DÉTAXE -VENTE PAR CORRESPONDANCE (COMMANDE SUR PAPIER LIBRE) - PRIX T.T.C.

FLASH

Du 11 au 14 février, les PCphiles ont rendez-vous au PC Forum 92, au Parc des Expositions, Porte de Versailles.

Intergraphic, le 12ème salon Pro de la Communication, se tiendra du 12 au 14 février, au Palais des Congrès de la Porte Maillot.

Du 14 au 16 Février 1992, n'oubliez pas le cinquième International 16-bits Computer Show, Wembley Exhibition Halls, Londres.

Amis vidéomaniaques, ne manquez pas le SATIS, qui vous attend Porte de Versailles, du 17 au 20 mars.

Quelques manifestations étrangères à noter sans plus tarder :

– l'AmiExpo à Berlin, les 3, 4 et 5 Avril 1992.

– Le Which Computer Show, du 7 au 10 Avril, au National Exhibition Centre, Birmingham.

– L'European Computer Trade Show, du 12 au 14 Avril, au Business Design Center, Londres.

– Le Spring Computer Shopper Show, du 28 au 31 Mai, à l'Olympia, Londres.

– L'AmiExpo Cologne, du 8 au 11 Octobre, Koln Messe, Cologne.

Soft qui peut, le festival européen des jeunes auteurs de logiciels et de produits informatiques ouvrira ses portes du 22 au 24 octobre 92, au Parc du Futuroscope de Poitiers. Conditions de participation aux concours (100 dossiers retenus) : moins de 25 ans, dépôt des dossiers avant avril, résultats de présélection en juin. Renseignements : (16) 49.60.67.66.

FLASH

NEWS

KAMIKAZES

Photo Dominique Mignon.

Rien à voir avec un simulateur de Zéro, c'est le nom d'une sympathique troupe de théâtre. Sylvian Bruchon, l'instigateur et premier kamikaze, propose en 1990 à Kad Merad, Brigitte Guedj et Victor Wagner, tous "multitâches" (chant, danse, animation et comédien, of course) de monter un spectacle "Histoires camiques", d'après les textes de l'auteur-humoriste Cami (mort en 1958). Des représentations uniques sont alors données au Bec Fin, au Lucernaire, et enfin au Théâtre du Tourtour. Cette fois, ils frapperont au Funambule du 6 février au 15 avril, dans une mise en scène de Michel Feder, lui-même comédien de longue date. Mais me direz-vous, quel rapport avec l'informatique ? Sylvian Bruchon n'est autre que le brillant scénariste des jeux "Maupiti Island" et "Sukiya" (salon de thé, en japonais), de la société Lankhor. Comme quoi l'informatique mène à tout (ou inversement). Le Funanbule : 42.23.88.83.

NEWS

FUSION FORTY

Deux nouvelles versions de la Fusion040 viennent de voir le jour, cadencées respectivement à 28 et 33 MHz. Il s'agit pour le premier modèle d'un 68040 simplifié, sans coprocesseur arithmétique, c'est-à-dire qu'il ne gère pas les opérations à virgule flottante. Ce genre de détail ne gêne en rien les applications PAO, citons pour exemple un affichage 5 fois plus rapide des pages PPM, par rapport au 68030 classique à 25 MHz du A3000. Un nouveau système de gestion logiciel des disques durs non SCSI a également été implémenté. Le prix de la carte avoisine les 20 000 F, et tout acheteur bénéficie d'une possibilité de reprise de leur ancienne 26020 (2 000 F) ou 26030 (3 000 F) de Commodore, ou de leur Combo322 ou 333 (de 4 à 6 000 F). Importé par Avancée.

CINOCHE

Décidément l'Amiga commence à faire carrière sous les feux des projecteurs. Sur l'initiative de la société Sun de Valence, un A3000 a participé au tournage de "Rien du tout" aux côtés de Fabrice Luchini, film que vous découvrirez vers la fin de l'année 92 dans les salles.

LA FAMILLE AMOS

François Lionet termine actuellement Easy Amos, une version simplifiée d'Amos. La sortie est prévue fin février en Angleterre, aucune version française n'est envisagée dans l'immédiat. Easy Amos devrait donc être importé en version anglaise d'ici fin mars. Trois ou quatre mois après Easy Amos, aux alentours de mai, c'est au tour d'Amos II de faire son apparition. Le compilateur devrait suivre dans la foulée un mois plus tard. Amos. II s'enrichit d'un nouvel éditeur, et les touches de fonctions sont reconfigurables. Un moniteur de debuggage vient remplacer les instructions "follow", c'est un genre de monam en basic. Une aide intégrée appelable à tout moment a également été implémentée. Les accessoires et les jeux ont été réécrits, et on bénéficie d'un nouveau sélecteur de fichiers. Du côté du compilateur, celui-ci accepte désormais les sources en ascii. Voilà qui devrait combler bon nombre d'Amosiens.

FAX

Psygnosis recherche des programmeurs professionnels pour son nouveau département de développement sur CD-ROM. Maîtrise impérative de l'anglais, assembleur, et C ou Pascal. Psygnosis recherche également des artistes ayant déjà fait leur classe dans la 3D. Psygnosis Ltd, South Harrington Building, Liverpool L3 4QB, UK.

Dur dur pour IBM, qui affiche 2,8 milliards de $ de déficit pour 91, et prévoit quelques 29 000 suppressions d'emplois pour 1992.

Pour tout savoir sur l'archivage, les banques de données, les systèmes de transmission, rendez-vous est pris les 19 et 20 février à DATA'92, Hotel Président WTC, Bruxelles. Strictement réservé aux professionnels.

Nous avions souhaité bonne année à nos confrères de la presse ludique. L'un d'entre eux n'a pas supporté le réveillon, MicroNews a déposé son bilan le 31.12.91.

Pro/Search (PDG : Sylvain Eloit), spécialisé dans l'organisation de salons de recrutement dans les métiers de l'informatique, devient une filiale à 100% du groupe Tests (PDG : Anne-Marie Franklin ; éditeur de 01 Informatique). Prochain salon, le 21ème du genre, les 20 et 21 mars au CNIT.

Avancée déménage. Veuillez noter ses nouvelles coordonnées à compter de début février : 93/95 avenue du Général Leclerc, Paris 14ème.
Tel : 45.42.02.50, Fax : 45.42.97.50.

Naissance d'un confrère informatique. MegaNews verra le jour en avril sur l'initiative de l'association MegaByte d'Alger, il sera en partie réalisé sur Amiga (PAO, et Sculpt4D pour la couv), et traitera entre autres machines de l'Amiga et du ST. Amigaïstes algériens, n'hésitez pas à faire part de votre soutien et de vos encouragements à Mégabyte, M. Djema Amin, 40 Bd med 5, Alger 16 000, Algérie.

Selon les dernières estimations, le nombre d'Amiga vendus à travers le monde s'élève à 3 millions (Sources Commodore France).

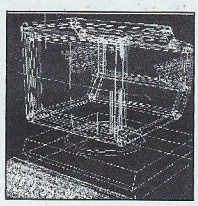
Commodore France déménage le 2 mars 92. A vos tablettes pour leur nouvelle adresse : Parc d'activités de Moulin de Massy, 10/12 rue du Saule Trapu, BP 216, 91.882 Massy Cédex.
Tél. : 60.13.76.76. Fax : 60.13.76.00.

Robert & Patners sont dans un bateau. Robert tombe à l'eau, et s'en vogue vers d'autres horizons. Les partners restent au sein du groupe Eurocom, et l'agence Australie récupère le budget Commodore.

FAX

UNE BOUTEI

LA COUV'L



La grosse nouveauté de Real 3D est l'édition par points. Sans cette nouvelle option il aurait été très difficile pour ne pas dire impossible de modéliser la bouteille. En effet son volume ne peut pas être réalisé avec un simple "Lathe", ou rotation de 360° d'un profil autour d'un axe, car sa forme est à la fois circulaire et carrée dans sa partie la plus volumineuse. La modélisation de cet objet est réalisée par une succession de tranches d'une extrémité à l'autre de la bouteille. A l'aide d'un nouvel outil, le "Loop" ou cercle a été déformé pour simuler la base du culot de la bouteille, puis copié, déplacé et à nouveau déformé, et ainsi de suite jusqu'au goulot. Tous ces "Loops" ont été ensuite assemblés par "Join" pour ne plus former qu'un seul et même objet. Un des points forts de cette méthode c'est que l'on peut modéliser avec un nombre restreint de tranches, puis avec la fonction "Remap" subdiviser l'objet avec un nombre supérieur de tranches en respectant la courbure des formes. C'est beaucoup plus performant que le "Subdivide" de Sculpt-4D. Chaque tranche ou point peut bien sûr être retouché indépendamment.

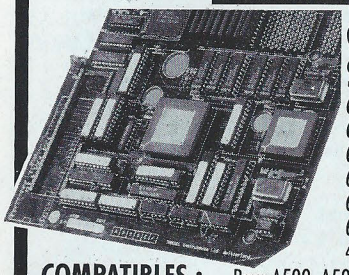
La couverture est une image de synthèse 3D réalisée avec la dernière version, V1.4, de Real 3D. Cette image a permis de mettre à jour certaines des nouvelles fonctions du logiciel.

Cette bouteille devant être par la suite calculée dans une texture de verre avec un mince épaisseur, il a fallu en faire un double de cet objet, le réduire homothétiquement puis lier les deux éléments par le culot avec "Join" et "Close" pour fermer l'ensemble. Les objets de ce type sont appelés "Mesh" (maillage), et sont définis par défaut comme creux. Or dans tout objet en verre il y a un minimum de réfraction lorsque la lumière traverse la matière. Pour donner cette impression, il a fallu dévalider l'option "Hollow" (creux) de la fenêtre information de l'objet "mesh". Attention pour

DCTV PAL 4990F

MicroPunch

ATonce Amiga (A500) 1490F
ATonce Amiga Plus 16 MHZ 2450F



Cartes accélératrices 68030 STORMBRINGER - H 530

68030-24 + 2 Mo RAM	7900 F
68030-24 + 68882-24 + 2 Mo RAM	8900 F
68030-24 + 68882-24 + 4 Mo RAM	9600 F
68030-24 + 68882-24 + 8 Mo RAM	11600 F
68030-50 + 68882-60 + 4 Mo RAM	15900 F
68030-50 + 68882-60 + 8 Mo RAM	17900 F
4 Mo RAM	2490 F

COMPATIBLES : Pour A500, A500 + et A2000 (à enficher).
ECONOMIQUES : Pas besoin d'acheter d'extension mémoire. La RAM 32 bits (jusqu'à 8 Mo sur la carte) est totalement compatible en mode 68000.
EVOLUTIVES : Mise à jour 24 à 50 Mhz par simple échange des processeurs non soudés.

IMAGINE *Le "MUST" en image et animation de synthèse professionnelles.*
IMAGINE - Version originale 1990F - Version française 2690F
NOUVEAU : Imagine - Visite guidée Vidéo. La version française comporte en plus une cassette VHS d'initiation de 3 heures (Pal ou Secam selon votre choix) et 12 disquettes de textures et d'objets.
HOTLINE IMAGINE : tous les mardis et jeudis de 18 h 30 à 21 h (Tél. 56 79 22 69).

SNAPSHOT PRO 6990 F

SNAPSHOT STUDIO 14900 F

Du jamais vu dans la digitalisation couleur temps réel qualité broadcast.

EXTENSIONS MEMOIRE

AMIGA 500	AMIGA 500 +	AMIGA 1000	AMIGA 2000	AMIGA 3000
512 Ko 350F	1 Mo 690F	2/8 Mo 1990F	2/8 Mo 1290F	1 Mo 690F
2 Mo 1250F	(2 Mo chip RAM)	8/8 Mo 4490F	4/8 Mo 2090F	4 Mo 2490F

LECTEURS DE DISQUETTES

3 1/2 interne (A500)	520F	5 1/4 (40-80 pistes)	850F
3 1/2 - 880 K	590F	3 1/2 HD	990F

DISQUES DURS

AMIGA 500		AMIGA 2000	
Quantum 52 Mo externe	3290F	Quantum 52 Mo + contrôleur	2990F
Quantum 105 Mo externe	4190F	Quantum 105 Mo + contrôleur	3990F
Cartouche SyQuest	590F	Lecteur SyQuest interne 44 Mo	4290F

VIDEO BACKUP SYSTEM (Interface et logiciel) 990F

Digitaliseur sonore DIGIPUNCH (qualité exceptionnelle) 390F
Digitaliseur sonore stéréo TECHNOSOUND Turbo 550F

Carte accélératrice MACH 2 - A500 1790F - A2000 1790F

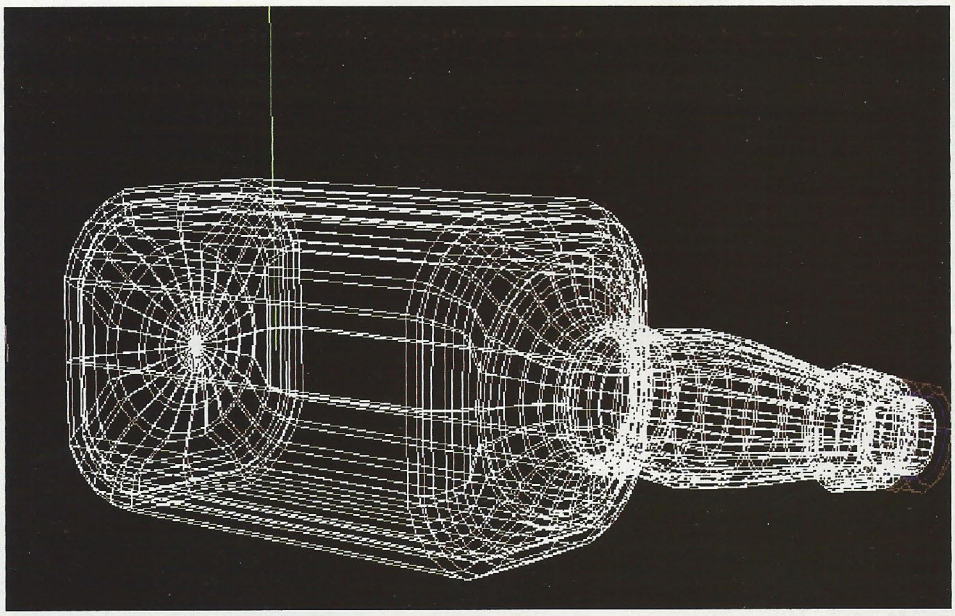
Flicker MultiVision 500 1790 F
Flicker MultiVision 2000 1690 F
Flicker MultiVision 500 ou 2000 + Moniteur couleur Super VGA 4490 F

TEL : 56 58 14 00 - FAX : 56 58 25 36

Envoyez votre bon de commande sur papier libre accompagné de son règlement à : MICROPUNCH - Barbat - 33480 LISTRAC MEDOC. Indiquez votre nom, prénom et adresse complète, ainsi que la liste, la quantité et le prix des produits que vous désirez recevoir. Frais de port : 40 F. Disques durs et moniteurs : 150 F. Contre-remboursement : + 40 F.

LLE A LA MER

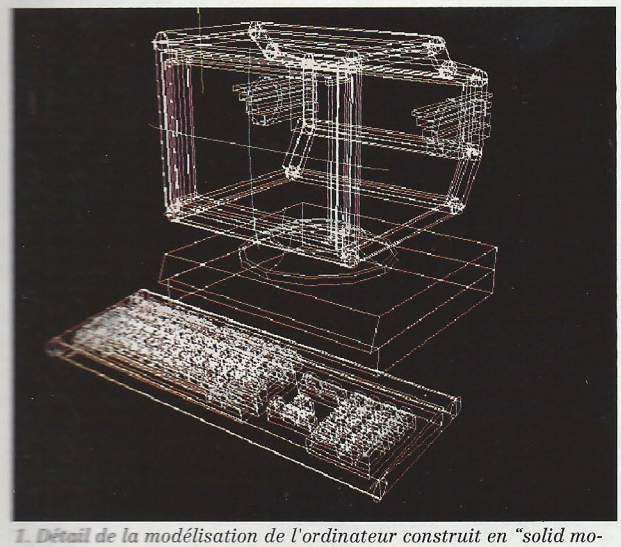
que cette option soit réellement active, il est impératif d'appeler la fonction "Close" sur ce type d'objet afin qu'il possède une densité physique.
L'ordinateur et le clavier ont été modélisés avec les anciennes, mais toujours présentes, fonctions du logiciel. A savoir, des primitives assemblées puis déformées. Le tube cathodique par exemple, est une sphère qui a été aplatie puis taillée sur quatre côtés par la fonction booléenne "And Not". La créer par points pour former un "Mesh" aurait été plus élégant et facile, mais à l'heure où cet ordinateur a été modélisé, la version 1.4 n'était pas sortie, ce qui prouve une totale compatibilité avec les fichiers de l'ancienne version.
A ces objets ont été ajoutés un rectangle pour simuler la table et le panneau arrière. Deux lampes blanches éclairent l'ensemble. Ces lampes ont été placées chacune dans des sphères teintées en ocre et bleu. Ces sphères sont dans une texture de verre et ont leur indice de brillance à 0 pour que l'on puisse obtenir des reflets sur la matière de la bouteille, car les lampes seules ne créent pas de points chauds.
L'ensemble des objets a été ensuite placé dans une sphère creuse pour créer un environnement et éviter les inconvénients du "trou noir" gênant dans les réflections. La taille de l'ensemble de la scène est de 354 Ko.



2. La bouteille : on peut maintenant modéliser sous cette forme de maillage dans Real 3D V1.4, cela ouvre un champ d'application plus important dans la construction d'objets.

LES TEXTURES

Pour la bouteille il s'agit de verre, avec la brillance à 100 % et la réfraction à 95 % pour que les objets à l'intérieur ne soient pas trop déformés par un effet de loupe. La "Specularity" est à 75 % pour que les points chauds soient adoucis sur les bords et la "Specularity brightness" à 35 % pour que les lampes claquent sur le verre. L'ordinateur a une texture mate. Par contre le tube cathodique est lui traité avec l'option "Unshaded" pour qu'aucun parasite de lumière ne vienne l'altérer, et qu'il donne cette impression de luminosité. L'image mappée est un dessin à main levée créé dans Deluxe Paint en haute résolution dans le rapport des dimensions de l'écran du moniteur. Le mapping est en mode parallèle. L'arrière de l'image est un dégradé 24 bits réalisé avec la carte VD2001 et sauvegardé sous forme de brosse au format IFF/ilbm.
La table est une plaque de bois digitalisée en 24 Bits avec la même carte et un camescope. Cette image a été transférée par la suite au format haute résolution et 16 couleurs de Deluxe Paint par ADPro. Ceci afin d'en modifier les teintes et de faire certaines manipulations pour que le rapport successif de l'image lors du mapping corresponde horizontalement et verticalement.



1. Détail de la modélisation de l'ordinateur construit en "solid modeling" avec la version 1.3 de Real 3D.

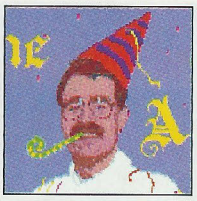
L'IMAGE ET LE CALCUL

L'image est dans une résolution de 1024 x 820 calculée à l'italienne pour correspondre aux règles de mise en page de la couverture. La recherche au niveau des calculs pour les derniers réglages a été effroyablement longue : une semaine, sur un A3000 équipé de 10 Mo de Ram. Ceci est dû à la lenteur extrême de Real 3D dans le calcul des objets en verre de structure complexe. De plus si l'on veut que les réflections soient un tant soit peu réalistes il faut augmenter la "Recursion Depth" à un facteur minimum de 5. C'est le cas de cette image qui aurait supporté aisément le double. Seulement voilà, avec un simple facteur 5 pour l'image finale, le temps de calcul a été de 7 jours sur un A2000 équipé d'une 68040 et de 9 Mo de Ram.
On aurait pu diviser le temps par 2 avec 16 Mo. Mais si on compte déjà l'équipement nécessaire à la réalisation de telles images cela commence à chiffrer sérieusement pour le particulier mais, comme vous dites, quand on aime...!

Frédéric Potier

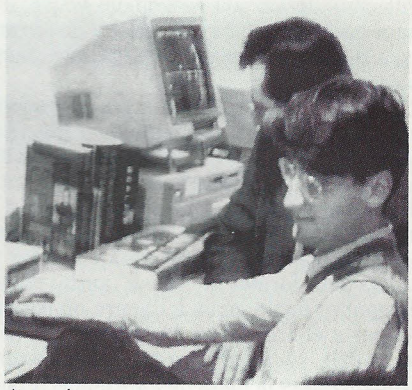
N.Y.C

Du 27 décembre 12 h 00 au 28 décembre 18 h 00, s'est tenu à Nesles La Vallée un grand rassemblement de graphistes, de musiciens, de programmeurs et de professionnels de l'Amiga. En effet plus de 400 personnes se sont réunies à l'invitation d'Atacom et d'Iris.



Après avoir installé les quelques 150 Amiga dans l'après midi du vendredi, les concours ont pu débuter dans la soirée. Une dizaine de graphistes ont donc planché pendant six heures sur le thème de l'Egypte, les quelques 40 musiciens nous ont fait écouter leurs mélodies, et une trentaine de groupes nous ont présentés leurs dernières créations. Les meilleurs groupes de "démomakers" français étaient là : Angels, Delight, Devils, Dreams Dealers, End of Century, Hawk, Intense, Pixies, Quartz, Silents, The Special Brother, Symbiosis, Syntex, Toxic Trooper, pour ne citer qu'eux. D'autres sont venus de Belgique, du Luxembourg ou de Suisse (LSD, Zenith). A noter également la présence de nos amis du Bugss. Mais la plupart des groupes étrangers s'étaient hélas rendus dans un autre meeting organisé au Danemark.

Pendant ce temps Essonne Mailing, le service technique de Commodore, Voxel, accompagnés plus tard par Avancée et Leo Capricorne, ont exposé, démonstrations à l'appui, les applications Amiga les plus diverses. Tout au long de la conférence, il y a eu également distribution gratuite du "Guide de l'Amiga 91", ceux-ci offerts par Amiga Revue, des fameux Roms Kermal, de posters, de revues offertes par Commodore, qui ont fait, vous vous en doutez, plus d'un heureux. La matinée du samedi a été consacrée aux votes et au dépouillement des résultats. A midi, le verdict était tombé.



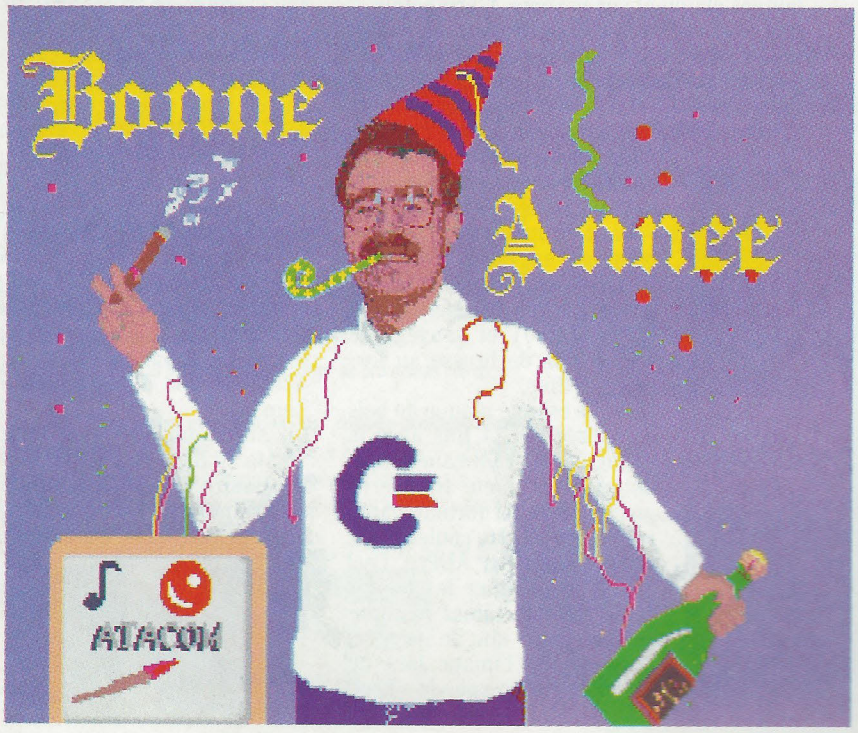
Avancée

Atacom et Iris remercient chaleureusement les sociétés qui ont participé à la réussite de la conférence, certains ont même tenu leurs stands ouverts plus de 24 heures durant !

Atacom et Iris remercient également l'ensemble des membres d'Iris qui se sont dévoués tout au long de la conférence, pour assurer toute la logistique : entrées, cuisine, nettoyage et navettes entre la gare et la salle, etc. Au sujet de la distance entre la salle et la gare, Atacom présente ses plus sincères excuses à tous ceux qui ont eu à pâtir de la fausse information que nous avons divulguée, bien malgré nous : la salle ne se trouvait pas à 500 mètres de la gare mais à 5 000 mètres. Nous ne l'avons appris que le vendredi midi en arrivant à Nesles La Vallée. Conséquences : il y a eu quelques grincements de dents bien compréhensibles. Un autre regret : la présence des membres français d'Anarchy qu'il nous a fallu expulser de la conférence. Ils ont gagné la palme du groupe le plus nul (à éviter !).

Les démos, les musiques, les graphismes et les utilitaires primés ont été réunis sur 4 disquettes. Elles sont disponibles auprès d'Atacom et d'Iris, mais également auprès de Phoenix DP et d'Orion Diffusion, au prix habituel du DP. En conclusion, pour une première, ce fut une réussite. Cela nous engage à renouveler l'expérience pour la fin de l'année 1992, dans un lieu plus facile d'accès (proche banlieue parisienne), avec une organisation encore plus solide, et nous l'espérons avec plus d'exposants et de participants. Le rendez-vous est donc donné.

Bien Amigalement, Atacom et Iris



LE PALMARES NYC 91

Deux autres prix ont été attribués aux groupes les plus sympas, il s'agit de Homemanager (EVS), et de Colorimage (MAD).

CATEGORIE	PLACE	NOM	PRIX	SPONSOR
Démos	1er	DREAMS DEALERS	disque dur de 100 Mo (équipé de 2 Mo de RAM) 50 DPs	COMMODORE PHOENIX DP
	2ème	DEVILS	un logiciel AMIGATEX 30 DPs	ESSONNE MAILING PHOENIX DP
	3ème	SYNTEX	PageSetterII un EXP1000 20 Dps	CIS EVS PHOENIX DP
	4ème	ANGELS	un lecteur 3,5" un bon d'achat de 200 F	VOXEL MAD
Programmation Utilitaires	1er	MANDRAKE	un logiciel EXCELLENCE ! 2.0	MAD
	2ème	RITCHIE	un logiciel HOMEMANAGER des disquettes	EVS MICROLOFT
Graphisme sur DPaint	1er	ELMER	REAL3D un pack d'objets 3D 50 DPs	AVANCEE LEO CAPRICORNE PHOENIX DP
	2ème	GOOFY	ULTRADESIGN et des images 30 DPs	TECSOFT PHOENIX DP
	3ème	YANN	DPAINT IV des bons de tirages DPI des images 20 DPs	CIS l'ATELIER NUMERIQUE TECSOFT PHOENIX DP
	4ème	STINGRAY	un logiciel HOMEMANAGER des bons de tirages DPI	EVS l'ATELIER NUMERIQUE
Musique	1er	AUDIOMONSTER	Bars & Pipes Pro un DIGITAL SOUND STUDIO 50 DPs	STORM DIFFUSION et MICROTON CIS PHOENIX DP
	2ème	MOBY	BARS & PIPES 30 DPs	STORM DIFFUSION et MICROTON PHOENIX DP
	3ème	STEELHERTZ	un DIGITAL SOUND STUDIO 20 DPs	CIS PHOENIX DP
	4éme	ENZO	un logiciel HOMEMANAGER un bon d'achat de 200 F.	EVS MAD
Jeux	Sur KICKOFF II	MAXIMUM	KICKOFF II	
	LOTUS TURBO II	NICOLAS	LOTUS TURBO II	

NEWS

BONNE ANNEE !

Merci à tous ceux qui nous ont envoyé leurs vœux ! Nous avons été submergés par une multitude de cartes colorées, difficile de répondre individuellement à tout le monde ! Excellentissime année à tous, et encore merci à Activision, Claude Andreotto, ARF (Philippe et Daniel), Aware, CIS (l'équipe), Commodore France (Georges Fornay, Pascal Varenne, Roger Keninger, Marie-Laure Lissandre, Laurence Constant, M. Roland, etc.), Kléber Fiduciaire Conseil (M. Zidani), Marc Bouhana, Expose Software (Saïd Hadjiat), Fava Print (Jean-Jacques Favre), Florence Gillier Communication (Anne et Florence), Formule 1, Frame (Nathalie Tocabens), Graphycom (Michel Levy), Kodak, Labo Flash, Loriciel (Laurent Weill, Emmanuelle, Philippe Sebban), Manon, Mme Maria, Micro Application (Philippe Olivier), NMPP (Jocelyne Brunel), Océanie (Babeth Duché),Genaro Paz, Philippe et Daniel, Silmaris, Tecsoft (Rémi Cerf), Vortex... (Pardon si on oublie quelqu'un).

Un medley réalisé par Valérie.

PETIT ROUGE ET PETIT BLEU

Deux nouveaux ouvrages de chez Kuma Computers vont pouvoir venir en aide aux Amigaïstes en détresse. "Mark Smiddy's Little Red Workbench 1.3", et "Mark Smiddy's Little Blue Workbench 2.0", abordent respectivement toutes les fonctions du WB 1.3 et 2.0. Un complément indispensable au manuel du DOS, d'autant qu'ils insistent sur les configurations avec imprimante, et qu'ils incluent un guide d'achat hard et soft.

COMBO

CIS nous annonce la disponibilité d'une nouvelle série de cartes Combo. La Combo350 tourne à 50 MHz, elle est équipée de 4 Mo Ram 32 bits en 60 ns, extensible à 16 Mo. La Combo333 est désormais remplacée par la 340, avec disque dur de 40 Mo. Leur prix respectif doit avoisiner les 16 000 et 13 000 F.
A noter également la promotion en cours, à savoir la possibilité de reprise par CIS de carte de tout type (SCSI, extension, mémoire, et accélératrice), pour tout achat d'un modèle Combo.

ENFIN !

L'Impact Vision24 tant attendue devrait enfin être disponible à l'heure où vous lisez ces lignes. Rappelons brièvement que cette carte graphique accepte le RVB + synchro, le PAL et le Y/C en entrée, et le PAL et le Y/C en sortie. Les entrées et sorties sont commutables par logiciel. Elle intègre de plus un genlock digital, et un frame grabber temps réel. Vision24 sera livrée avec ScalaIV24 pour le titrage, CaligariIV24 pour la 3D, et TVPaintIV24 pour le dessin en 24 bits.
Constructeur : GVP. Importateur : CIS. Prix communiqué : moins 20 000 F Hors Taxe.

ACCROISSEZ LA PUISSANCE DE VOTRE AMIGA

(A3000 / A2000 / A500+ / A500 / A1000)

Bus+ Bus+ Bus+

EXPANSION SYSTEMS — DataFlyer

LA LIBERTE DU CHOIX : SCSI - IDE - SCSI/IDE

DataFlyer SCSI
LE GRAND CLASSIQUE

A2000

DataFlyer 45 (*)	2.850 F.
DataFlyer 52 Q	3.290 F.
DataFlyer 105	4.450 F.
DataFlyer 210 Q	9.750 F.

A500

DataFlyer 500/45 (*)	3.450 F.
DataFlyer 500/105	4.990 F.

(*) Dans la limite des stocks disponibles

DataFlyer IDE
Nouveau contrôleur combinant la rapidité de transfert et l'économie des disques AT/BUS

A2000

DataFlyer IDE 45	2.590 F.
DataFlyer IDE 52 Q	2.990 F.

A500

DataFlyer IDE 500/45	3.050 F.
DataFlyer IDE 500/52 Q	3.490 F.

DataFlyer SCSI/IDE
Nouveau : la possibilité d'utiliser en même temps les deux standards sur votre AMIGA

A2000

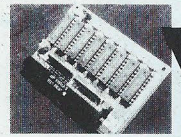
DataFlyer SCSI/IDE 45	2.990 F.
DataFlyer SCSI/IDE 52 Q	3.450 F.

A500

DataFlyer SCSI/IDE 500/45	3.590 F.
DataFlyer SCSI/IDE 500/52 Q	3.990 F.

EXTENSIONS MEMOIRES

AMIGA A-500 Plus
MICROBOTICS M502
EXTENSION 1 MO



PRIX à la baisse

Permet de faire passer l'Amiga-500 Plus à 2 MO de CHIP RAM.

M502 ..... 675 F.

DataFlyer™ DATA FLYER RAM
Carte d'extension mémoire pour A500 et A2000. Permet d'apporter jusqu'à 8 MO de RAM supplémentaire à votre Amiga. DATAFLYER RAM se peuple de SIMMs

A500

La carte s'installe sur la carte contrôleur SCSI DATAFLYER. (Totalement compatible avec la Base-Board et la combinaison des deux peut faire monter la Ram de votre 500 jusqu'à 10.5 MO !

A2000

la carte s'installe dans un connecteur 100 broches ou se monte sur la carte contrôleur DATAFLYER (à partir de la version 1.0 de la DATAFLYER PLUS).

DATAFLYER RAM

peuplée OK	850 F.
2 MO	1.700 F.
4 MO	2.600 F.
8 MO	3.990 F.

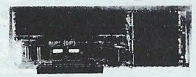
EXPANSION SYSTEMS BASEBoard 4 PLUS
Permet de faire passer l'Amiga-500 PLUS à 5 MO de RAM au total, en donnant un total de 2 MO de chip Ram et 3 de fast Ram

BASEBOARD 4 PLUS peuplée 0K	850 F.
BASEBOARD 4 PLUS peuplée 2 MO	1.650 F.
BASEBOARD 4 PLUS peuplée 4 MO	2.350 F.

A500

BASEBOARD peuplée 0K	950 F.
BASEBOARD peuplée 2 MO	1.750 F.
BASEBOARD peuplée 4 MO	2.450 F.
BASEBOARD peuplée 6 MO	3.750 F.

8-UP ! (DIP)



2/8 MO (A2000)

MICROBOTICS

2 MO	1.750 F.
4 MO	2.650 F.
6 MO	3.600 F.
8 MO	4.450 F.

AMIGA 1000
NOUS NE VOUS OUBLIONS PAS

VOUS EN REVIEZ BUS PLUS VOUS L'APPORTE

BOITIER EXTENSION 2/8 MO peuplé 2 MO :	2.490 F.
BOITIER D'EXTENSION DATAFLYER SCSI 52 Q	3.990 F.
BOITIER D'EXTENSION DATAFLYER IDE 45	3.490 F.

(Toutes ces cartes sont utilisables sur A2000 / A500+ / A500)

TRANSFORMEZ VOTRE A500 / A500+ EN STATION DE TRAVAIL ERGONOMIQUE

Stand en métal permettant l'installation du moniteur, du second lecteur et de l'alimentation de votre Amiga (stand à la couleur de l'Amiga)

STAND AVA500/500+ ..... 690 F.
(port et emballage : 70 F en sus.)

VOUS RECHERCHEZ ... Bus+ VOUS PROPOSE

TRUMPCARD PROFESSIONAL
CARTES CONTROLEUR ET DISQUES DUR

Grand Slam — LA CARTE MULTIMEDIA « LA PLUS POINTUE » POUR LES AMIGAS

GRANDSLAM La Carte multifonction la plus performante du marché contrôleur SCSI (taux de transfert de plus de 1.9 MO sous DPerf), extension de mémoire (jusqu'à 8 MO par SIMMs), connecteur parallèle de sortie et carte réseau SCSI (IVS SCSI SHARE).
Livrée montées sur équerres avec câbles, programme de formatage, utilitaire de configuration de réseau et logiciel de test de la mémoire et du port parallèle.

GRANDSLAM A2000	2.600 F.
GRANDSLAM A500	3.300 F.

A2000

GRANDSLAM	HC 52Q	QUANTUM LP 52S (14-19 mS)	5.490 F.
GRANDSLAM	HC 105Q	QUANTUM LP 105S (14-19 mS)	7.300 F.
GRANDSLAM	HC 210Q	QUANTUM LP 210S (14-19 mS)	11.300 F.

A500

GRANDSLAM	500/52Q	QUANTUM LP 52S (14-19 mS)	6.490 F.
GRANDSLAM	500/105Q	QUANTUM LP 105S (14-19 mS)	8.300 F.

TRUMPCARD PRO

TRUMPCARD PRO	HC 52Q	QUANTUM LPS 52S (14-19 mS)	4.550 F.
TRUMPCARD PRO	HC 105Q	QUANTUM LPS 105S (14-19 mS)	6.390 F.
TRUMPCARD PRO	HC 210Q	QUANTUM LPS 210S (14-19 mS)	10.390 F.
TRUMPCARD PRO	500/52Q	QUANTUM LPS 52S (14-19 mS)	5.550 F.
TRUMPCARD PRO	500/105Q	QUANTUM LPS 105S (14-19 mS)	7.450 F.

TRUMPCARD

TRUMPCARD	HC 45	FUJITSU (25 mS)	3.650 F.
TRUMPCARD	HC 52Q	QUANTUM LPS 52S (14-19 mS)	4.890 F.
TRUMPCARD	500/45	FUJITSU (25 mS)	4.550 F.
TRUMPCARD	500/52Q	QUANTUM LPS 52S (14-19 mS)	6.850 F.

HAM - E HAM - E +
LA CARTE 24 BITS-16 MILLIONS DE COULEURS QUE TOUS LES AMIGA-USERS ATTENDAIENT

Résolution HAM-E : 384 x 560 - HAM-E+ : 768 x 560 • Pas besoin de vous séparer de votre moniteur 1084s . • Le logiciel processeur graphique NEW IMAGE PROFESSIONAL vous est offert gratuitement afin d'exploiter au mieux les capacités de votre carte graphique 24 bits. • Compatibilité avec les formats Targa, GIF, etc... • Sauvegarde et conversion des images en IFF 24 bits. • Dimension maximale de l'image 32.767 x 32.767 pixels. • Interface utilisateur simple et intuitive.

Prix : HAM-E : 3.250 F HAM-E+ : 4.750 F

COMPATIBILITE TOTALE HAM-E VOLUMM-4D

Téléphonez pour nous demander votre Distributeur le plus PROCHE

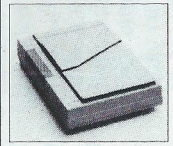
MicroBotics, Inc. VXL-30
LA CARTE ACCELERATRICE 68030 POUR AMIGA 500 et A2000

La rapidité, la puissance à votre disposition • Construisez votre carte accélératrice selon vos besoins • Elle est équipée du processeur Motorola 68030 ou du 68030EC (version économique) • Compatible coprocesseur mathématique 68881 et 68882 • Compatible Kickstart 2.0 • En option carte Mémoire additionnelle VXL-RAM 32 (peuplée en RAM BURST ou NON-BURST 2 ou 8 MO) • Livrée avec le logiciel du domaine public Set CPU.

VXL 25mhz EC030	3.495 F.
VXL 25mhz EC0E0 + 68882 (25mhz) et VXLRAM 32 NON-BURST (2MO)	7.450 F.
VXL 25mhz 030 + MMU + 68882 (25mhz) et VXLRAM 32 NON-BURST (2MO)	12.400 F.
VXL 50mhz 030 + MMU + 68882 (25mhz) et VXLRAM 32 BURST (2MO)	15.700 F.

Tous ces montages peuvent se réaliser en étapes successives suivant vos besoins
Autres constructions : nous consulter.

PRINT TECHNIK
AMIGA (A500, A2000, A3000)
PROFESSIONAL SCANNER



• Scanner à plat, format A4, avec « ampoule blanche » et mécanisme de haute précision assurant 600 DPI « vrais » en direction verticale pour obtenir de meilleurs résultats. • Capacités de scan de 75 à 600 DPI. • Compatible avec toutes les résolutions Amiga. • Impression directe sur HP LaserJet.• Livré avec OCR Junior, logiciel de reconnaissance de caractères de grande qualité. • 3 MO de mémoire recommandés pour une bonne utilisation.

Prix : ..... 9.500 F.

XL HANDY SCANNER

Largeur de scan 128 mm. (permet de scanner des demi-pages). 400 DPI. 32 niveaux de gris. Prix : ..... 2.350 F.

Lecteur interne Amiga A500	560 F.
Alimentation A500	450 F.
Extension A500 avec horloge et interrupteur	290 F.
Extension A500 sans horloge	260 F.

Pour tout achat de plus de 600 F, vous recevrez en CADEAU **le Super PIN'S de collection B+**

KCS
POWER PC BOARD (A500)

La plus belle machine pour le gr phisme, le son et les jeux devie un ordinateur PRO et vous perm d'utiliser la logique bureautique PC. En plus, votre ordinateur pas à un total d'un MEGA OCTET ET DEMI.

POWER PC BOARD maintenant disponible pour A2000 et A3000.

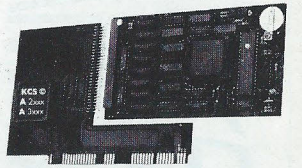
VERSION 3.0 maintenant encore plus performa
• EGA/VGA • Driver souris KCS
• Ram disk MS-DOS • Vitesse 11 MH

A500

KCS POWER PC BOARD A500 ..... nouveau prix	2.290
KCS POWER PC BOARD A500 (sans MS-DOS, etc..) ..... nouveau prix	1.900
KCS POWER PC BOARD A500 PLUS ..... nouveau prix	2.290
KCS POWER PC BOARD A500 PLUS (sans MS-DOS, etc..) ..... nouveau prix	1.900

A2000 / A3000

KCS POWER PC BOARD A2000/A3000	2.750
KCS POWER PC BOARD A2000/A3000 (sans MS-DOS, etc..)	2.450



TRILOGIC
AMIGA AUDIO DIGITIZER
SAMPLER MK2

Le SAMPLER STEREO Amiga le PLUS RAPIDE (1 million d'échan lons par seconde). • Des SUPER résultats avec CD AUDIO. • Réglag du niveau d'entrée par BOUTON • Seul SAMPLER Amiga équipé d'un sortie parallèle (passthrough). • Reste connecté même hors utilisation • Livré avec câbles, disquette. • En option adaptateur automatiq d'impression. Compatible A3000 Prix 550

INTERFACE MIDI

INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000

Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT ET D'UNE THROUGH et e plus de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUG par interrupteur. La souplesse de votre interface en est grandement au mentée. Prix 400

MOUSE-JOYSTICK

Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga. Il existe u moyen simple de passer de la souris au joystick. Une simple pression sur le co mutateur suffit ! Prix 155

CHANGE KICKSTART
A500 Plus, A500, A2000.

Vous permet de Booter sur le Kickstart de votre choix (1.3, 2.0 ou plus) Indispensable pour l'A500 Plus. Prix 290

CONDITIONS GENERALES DE VENTE : Nos prix s'entendent TTC, départ Paris, paiement comptant. Base cours US$. Livre sterling au 15/08/91 • PORT métropole : Carte et Disques durs : 70 F. - Autres produits : 5

BON DE COMMANDE BUS PLUS ☐☐☐☐☐☐ A ENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT

BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. (1) 45 80 05 66 - Fax (1) 45 88 63 82

NOM .....
ADRESSE .....
VILLE ..... CODE POSTAL

Qté	ARTICLE	PRIX unit.
	FRAIS DE PORT	
	TOTAL	

Crédit CREG • Expédition colissimo dans toute la France

AMIGA
CHEQUE
CCP
Carte Bancaire
expire à
Date
Signature

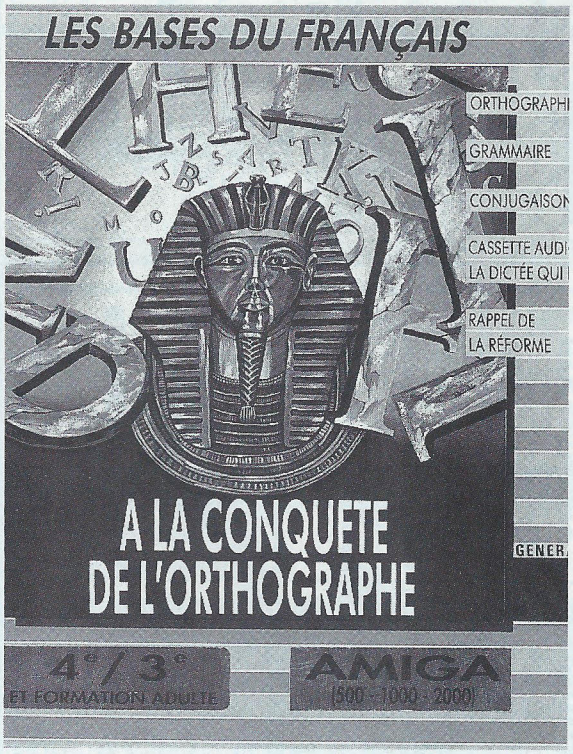
NEWS

GANG DE L'IMAGE

Picture Gang, c'est un groupe de 5 jeunes de 18 à 21 ans, qui sévissent dans le court métrage et la vidéo depuis 88. Ils travaillent actuellement sur un projet ambitieux, la réalisation d'un dessin animé en 25 images/seconde, principalement réalisé sur Amiga 500. "Yowl" raconte comment, en l'an 2030, un jeu vidéo "virtuelo-psychique" permet à un groupe de personnes de s'échapper du bar où elles étaient bloquées. Les personnages en 2D seront conçus sur DPaint III et IV, en basse résolution (640 x 360), et en 32 couleurs. Pour les décors en 3D, ils ont choisi de travailler sur Sculpt 4D, en 32 couleurs également. Le tout sera ensuite shooté et monté en vidéo, et devrait être terminé d'ici fin juin.

VIDEOWAY

Le paysage audiovisuel canadien est en pleine expansion : réseau câblé couvrant le pays, nombreuses TV locales, transmission par fibre optique... Et voilà qu'arrive le VidéoWay, un nouveau petit boîtier qui commence déjà à faire fureur auprès du public. Il se place aux côtés de la télé, et permet de s'adonner, par abonnement uniquement, aux joies de la télé interactive. Après avoir sélectionné le jeu ou l'émission de son choix, le spectateur patiente 2 ou 3 minutes, le temps que le programme soit téléchargé. Il agit ensuite sur son déroulement à l'aide de sa télécommande habituelle. De nombreux jeux sont déjà disponibles, comme le Black Jack, avec comme interlocutrice une croupière de Las Vegas en vidéo, un jeu de quille aux pixels bien apparents, un parcours de golf, etc. Des émissions grand public sont également proposées, le spectateur peut même choisir le look du Sabatier local en piochant un costume dans la garde robe du présentateur. Etonnant, non ? Encore au stade de lancement, qu'en est-il de l'avenir de ce genre de produits interactifs, CDTV, CD-I...? L'intérêt potentiel du public est évident, mais leur réelle popularisation devra faire face aux incontournables problèmes de large diffusion. Quoiqu'il en soit, ne nous emballons pas trop vite, la France a toujours eu quelques années de décalage avec le continent américain. Il faudra donc patienter encore quelque temps pour bénéficier d'un tel service dans votre salon.



EDUCATION

Génération 5, une société de développement logiciels de Chambéry, vient de porter sur Amiga une partie de sa gamme d'éducatifs.

A la conquête de l'"orthographe" allie le pédagogique et le ludique, et s'adresse aux écoliers de cours élémentaire, cours moyen, 6ème/5ème, et 4ème/3ème. Chacun des logiciels est accompagné d'une cassette audio, facilitant l'assimilation des leçons, et de 2 fascicules en français, l'un destiné aux enfants (prise en main des commandes, déroulement du jeu, description des mondes...) l'autre aux parents (contenu pédagogique, système d'aide et de vérification...).

D'autres produits seront bientôt adaptés, notamment dans le domaine linguistique, comme l'anglais, l'allemand, et l'espagnol. Les prix des packages complets oscillent entre 260 et 290 F.

FEVRIER
LE GRAND BLANC INFORMATIQUE

MAD, 42, rue Lamartine. 75009 PARIS. Tél.: 48 78 11 65 M° : ND-LORETTE - CADET

LES PERIPHERIQUES

Lecteur externe 3"1/2	600
Extension 512K/horloge(A500)	350
Extension 1,5Mo (A500)	990
Extension 1Mo (A500 plus)	690
Extension 2Mo (A2000)	1590
68030 - VXL30	2690
MULTI-START	460
MULTI-START + Kickstart1.3	650
MEGACHIP	1650
MEGACHIP + FATER AGNUS	2100
SECURE KEY (A2000)	790
VORTEX ATONCE PLUS	2290
DATA FLYER+QUANTUM 50Mo	2750
LECTEUR SYQUEST 44Mo+K7	3890
LECTEUR SYQUEST 88Mo+K7	5990
QUANTUM 105S seul	3590

LES LOGICIELS

DeLuxePaint IV	790
PageSetter 2.0 F + GoldType	990
TAD PRO 2.	1890
Excellence !	990
BARS & PIPES PRO(US)	2690
Sound Master + Audiomaster IV	1590
VISTA PRO	890
PROPAGE 2.1F + PRODRAW	2990
Diskmaster	260

Tous les jours de 9 h 30 à 19 h 00
Portes ouvertes à la musique-midi, démo non-stop

MASTER SOUND	410	DELUXE MUSIC C.	1090
STEREO MASTER	790	MUSIC X	1290
MIDI GOLD INSIDER	990	PHANTOM	2700
MIDI CONNECTOR	470	SUPER JAM	1490

POUR LA PREMIERE FOIS LES MATERIELS DE DEMONSTRATION REVISES & GARANTIS 6 MOIS

2 x Amiga 2000 Unités centrales Disque dur possible	2500,00
1 x Imprimante HP Paintjet parallèle (valeur 10000)	5000,00
1 x sytème Polaroïd Freeze Frame (valeur 32000)	11860,00
1 x CDTV (valeur 6990)	5490,00
1 x moniteur Nec Multisync 4D (valeur 13000)	6000,00
Table de mixage PANASONIC MX12 PAL (valeur 14000)	9000,00

Démonstration permanente sur les produits habituels en vidéo et infographie

DCTV	5490
VIDEOPILOT V330	9950
CALLIGARI 2.0	3000
BROADCAST TITLER 2	2990

68040 PPS EQUIPEE DE 8 Mo RAM 22500 F

BON DE COMMANDE

à retourner à MAD, 42 rue Lamartine 75009 PARIS

NOM : .....
ADRESSE : .....
.....
.....

Je désire commander l'un des produits suivants :
.....au prix de : ..... F
.....au prix de : ..... F
Pour un total de ..... F

que je règle par
❑ chèque ci-joint
❑ carte bleue N° | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'expiration
Signature :

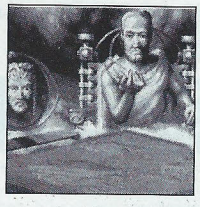
CR1291

Envoi express sous 48 heures pour tout produit en stock

Page réalisée sur Amiga 3000 (COMMODORE) avec PPAGE 2.1, PDRAW et le scanner SHARP JX 100. Illustrations non contractuelles

AMIGA AROUN

REVUE DE PRESSE



AMIGA COMPUTING, UK

SADDAM ENVAHIT L'AUI

L'Amiga User International, célèbre magazine anglais dédié à l'Amiga, est la dernière victime des caprices de Saddam. Ce virus, élaboré par des programmeurs anglais juste après la guerre du Golfe, a été malencontreusement dupliqué sur toutes les disquettes accompagnant le numéro d'octobre 1991 d'Amiga User International. La tension est grande car les dégâts engendrés par ce virus sont à l'image de ceux causés par leur inspirateur : inutilement dévastateurs. Amiga User International, qui jouissait jusqu'à présent d'un certain prestige, voit son image se ternir. Soucieux de sa réputation, le magazine s'est engagé à remplacer tous les disques directement endommagés par le virus diffusé sur leur disquette. La promesse risque d'être difficile à tenir, le virus n'étant reconnu que par un nombre très restreint d'anti-virus (dont le Virus Checker 5.26 et ZeroVirus III).

REWARD !

L'offensive lancée par l'ELSPA (European Leisure Software Publishers Association) contre le piratage semble porter ses fruits. La campagne de publicité proposant une récompense de 500 Livres Sterling (5 000 F) à qui dénoncerait certaines pratiques illicites a su délier les langues. Première victime : le gérant d'un magasin de Salford qui s'est vu infliger une amende de 400 000 F de dommages et intérêts pour avoir revendu des copies pirates.

L'AMIGA EN HAUSSE

Les résultats des filiales européennes de Commodore sont très encourageants. En Allemagne les ventes ont augmenté de 90% en 1991. Le parc d'Amiga de l'autre côté du Rhin frôle désormais le million.
En Angleterre, une étude de marché commandée par le géant de la distribution LeisureSoft a révélé une progression des ventes de logiciels pour Amiga. Sa part de marché se monte désormais à 58% contre 25% pour les logiciels PC et 17% pour les logiciels ST. L'année précédente, les parts respectives de ces marchés étaient de 55%, 20% et 25%.
Dans la foulée, Commodore UK a annoncé que les ventes réalisées pour Noël ont dépassé les prévisions. Le succès de la machine est en partie dû à la campagne de publicité TV lancée à la fin de l'année 1991 pour la promotion de l'Amiga 500, du CDTV et du C64.

AMIGAWORLD, USA OUVERTURE D'ESPRIT

Lotus, la firme américaine de software PC a décidé de modifier sa politique de ressources humaines. La société a décidé d'offrir à tous les concubins de ses employés homosexuels les mêmes avantages sociaux qu'aux conjoints de ses employés mariés. Le but de cette opération est de fidéliser un personnel hautement qualifié et donc difficilement remplaçable. Lotus estime en effet qu'un dixième de ses employés est susceptible de bénéficier de ces nouvelles mesures.

AMIGA FORMAT, UK GENLOCKS

Amiga Format s'est amusé ce mois-ci à tester 7 Genlocks. Le classement a pris en compte la qualité de l'incrustation, les fonctionnalités, la facilité d'utilisation, la documentation et enfin le rapport qualité/prix.
Le premier prix revient au Genlock allemand d'Electronic Design qui obtient les meilleures notes dans toutes les catégories.
La plupart des produits ne sont pas encore disponibles sur le sol français.
1. Electronic Design PAL Genlock
2. G2 VideoCenter VC3
3. Rocgen RG300C
4. Rocgen Plus
5. Marcam Rendale Super 8802
6. Marcam Rendale 8802
7. ASDL Minigen

CARCASSE

Premier Micro annonce une variation pour son célèbre View Center. Ce boîtier qui vient se poser sur votre Amiga 500, donne à celui-ci un look beaucoup plus professionnel ainsi qu'une ergonomie accrue : port souris et joystick sur le côté, étagère autorisant un lecteur externe tout en veillant à l'aération du boîtier, socle permettant d'y poser le moniteur. La dernière modification apportée est une seconde étagère permettant d'installer de manière pratique une deuxième série de hardware (modem, lecteur ou genlock).

L'ANNEE DE L'AMIGA

Pour Amiga Format, cela ne fait aucun doute, l'année 1991 a été l'année de l'Amiga. Le magazine s'est amusé à reprendre les principaux points forts de l'année passée.
Janvier : L'Amiga 1500 est annoncé. Powermonger est lancé.
Février : Le nombre d'Amiga en Angleterre dépasse les 500 000 unités. Lemmings est élu jeu de l'année.
Mars : L'Amiga 500 est vendu avec un mégaoctet en version de base. SWIV remet au goût du jour le shoot-them-up.
Avril : PGA Tour Golf est édité par Electronic Arts.
Mai : Les premiers CDTV font leur apparition sur les étals anglais. Secret Of Monkey Island fait des ravages.
Juin : Les jeux commerciaux ne peuvent plus être distribués avec les magazines anglais, seules les versions de démonstration sont autorisées. Succès de Eye Of the Beholder.
Juillet : True Colour est enfin sur la marché. Cybercon III séduit la critique anglaise.
Août : Mega-lo-Mania !!
Septembre : Deluxe Paint IV est enfin disponible. Jimmy White's Snooker relance la mode du billard.
Octobre : L'Amiga 500 Plus est com-

mercialisé. First Samourai est numéro 1 au hitparade.
Novembre : Robocod est la surprise du mois.
Décembre : Populous II sera-t-il la meilleure vente de Noël ?

FOOT PEDAL

Spectravidéo, le spécialiste du joystick, annonce la sortie du QJ-Foot Pedal un hardware venant s'intercaler entre l'ordinateur et le joystick. L'appareil, constitué de 3 pédales, permet de remplacer certaines actions du joystick. Prenons l'exemple d'une course de voiture : appuyer sur le bouton tir vous fait changer de vitesse, bouger le joystick horizontalement vous permet d'accélérer ou de freiner, et enfin un mouvement à droite ou à gauche vous permet de modifier la direction de votre véhicule. Vous pouvez programmer le Foot Pedal pour donner à la pédale 1 la même fonction que celle du bouton tir de votre joystick. De la même manière la pédale 2 peut correspondre à la commande "joystick vers le bas" et la pédale 3 à "joystick vers le haut". Le Foot Pedal permet ainsi de recréer les commandes d'une voiture avec embrayage, frein, accélérateur. Chacune des pédales est programmable et peut remplacer des actions simultanées (joystick plus bouton). Le QJ-FP est particulièrement efficace pour les courses de voitures ou encore pour les simulateurs.

DEUXIEMES VOLUMES

Le deuxième volume de la bible du joueur vient de paraître. Screenplay 2 comprend le banc d'essai de 100 jeux. A cela, vient s'ajouter une collection de 180 pages d'astuces : 12 plans de jeux, 13 solutions (Indiana Jones III, Maniac Mansion, Rise of the Dragon, Cruise for a Corpse...), 60 mots de passe (Ghosts'n'Goblins, Awesome, Archielagos...) et 20 trucs (Gods, James Pond, Eye of the Beholder...).
Future Publishing annonce également le deuxième tome du "Get the Most Out of Your Amiga". Au sommaire : cours (3D, animation, PAO, digitalisation, musique, bureautique), initiation (CLI), tests (Domaine Public et commercial), trucs et astuces (jeux et workbench). Le livre est distribué avec une disquette contenant une trentaine d'utilitaires du Domaine Public (antivirus, crunchers, tableur...)

LE TOP 10 DES JEUX

1. First Samourai (ImageWorks)
2. Formula One Grand Prix (MicroProse)
3. Alien Breed (Gremlin)
4. Robócod-James Pond II (Millenium)
5. Microprose Golf (MicroProse)
6. Heimdall (Core Design)
7. Blues Brothers (Titus)
8. Silent Service II (MicroProse)
9. 7 Colors (Infogrames)
10. Super Space Invaders (Domark)

FONTGRABBER

Fontgrabber est un petit programme développé par la société Génisoft. Il permet, vous l'aurez compris, de créer des fontes.
L'originalité est cependant de mise : les fontes sont générées à partir d'une image IFF. Le mode de fonctionnement est simple : lancez votre programme préféré de dessin puis amusez-vous à créer des caractères (vous bénéficiez ainsi de toutes les fonctions de votre meilleur logiciel graphique). Sauvegardez ensuite votre travail au format IFF et lancez Fontgrabber.
Le logiciel, après avoir chargé l'image, vous demandera de définir à l'aide de petits rectangles chaque caractère de votre nouvelle fonte. On imagine ici le nombre infini de possibilités qu'autorise un tel système : les dessins ou les caractères les plus fous peuvent être convertis en fichier "fonte".
Le programme vous demandera dans un deuxième temps d'aligner chaque caractère sur une ligne de base. Votre travail peut ensuite être directement sauvegardé dans votre directory Font: pour être utilisé sous traitement de texte ou logiciel de PAO.

AMIGADOS, RFA ON NE JOUE PLUS

Jadis privilégiant les médias classiques, la propagande sait désormais faire usage de l'informatique, vecteur privilégié d'information chez une certaine tranche d'âge. Les mouvements néo-nazis allemands et autrichiens distribuent ainsi à la sortie des collèges des disquettes de jeux dont le contenu fait frémir. L'un d'entre eux, vous donne le rôle d'un chef de camp de concentration devant accomplir sa triste besogne selon les règles définies par Hitler. Le jeu, utilisant la séduction graphique pour mieux enseigner l'infâme idéologie, trouve un certain public à l'image de cet enfant de 14 ans qui déclare lors d'une interview : "le graphisme est bien dans Hitler Dictateur".
Quand on gagne beaucoup de points, on peut assister à une exécution". Les principales associations de consommateurs et de distributeurs ont engagé des poursuites.

AT COPY

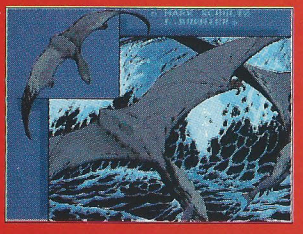
ATCopy (TriCom) est un utilitaire de gestion de fichier reconnaissant les disquettes Amiga comme les disquettes PC. L'avantage d'un tel programme par rapport à Dos-2-Dos, référence dans le domaine, est qu'il bénéficie d'une interface graphique extrêmement conviviale proche de Climate. Le programme offre deux modes de transfert : un mode binaire pour le code, un mode ASCII pour les fichiers textes. Il dispose en outre des fonctions Delete et Makedir pour chacun des systèmes.

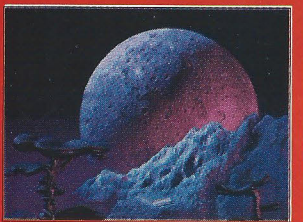
BACKUP

En décembre, AmigaDos a étudié les capacités de 8 programmes de backup de disque dur. Les tests de rapidité de sauvegarde ont révélé la supériorité de Hurrican (Omega DatenTechnik) et de TH-Backup (BSC). A la restitution, c'est TH-Backup et Quarterback (Central Coast Software) qui obtiennent les meilleurs résultats. Signalons également la performance de HD-Backup (Maxxon), qui malgré un temps de sauvegarde 4 fois supérieur à Hurrican, dispose d'un algorithme de compilation très performant.

"Les prix français ne sont communiqués qu'à titre indicatif, et sont susceptibles d'évoluer selon les fluctuations du marché. Les prix en devises ne prennent pas en compte les frais de transport, de douane, les provisions pour devises, les frais de distribution, de raduction et la marge importateur".

SERVICE DOMAINE PUBLIC





DEMOS & ANIMATIONS

1499 - VIRTUAL WORLD Une des plus belles démos de tous les temps...
1400 - PORSCHE ANIM' Super anim' ray-tracing de Tobias Richter
1250 - PIXELED PLEASURE 1/4 heure de super dessins, anim's, musique...
1408 - SIMPSONS DEMO Pub Coca, et super démo de la famille Simpsons
1289 - MONTYS ANIMATED DEMOS Deux très très belles anim's (1 Mo)
1451 - SIX OF ONE SHOW Super démo inspirée de la série "Le Prisonnier".
1367 - SUBLIMINAL VISION Très longue démo, très nombreux effets visuels
1285 - HORROR SHOW 1 Une télé vous présente des scènes d'horreur...
1507 - AMY VS WALKER Très belle animation en 1 Mo, Amy et Walker.
1415 - CAPRICORN COMPUTER # 1 Petits softs sous forme de gags.
1144 - TRON ANIMATION (DISK 1/2) Démo super belle extraite du film
1145 - TRON ANIMATION (DISK 2/2) Tron, nécessite 1 Mo, en 2 disks.
1382 - LOONEY TUNES Animations de Bugs Bunny, nécessite 1 Mo.
1192 - THE MAGICIAN V2.0 Animation en ray-tracing, superbe ! 1 Mo.
1146 - LUXO TEENAGER Animation en image de synthèse... 1 Mo.
1257 - FRANKLIN FLY L'histoire d'une mouche en anim's, très beau...
0937 - BUDBRAIN MEGADEMO 2 Une des plus célèbres mégadémos...

JEUX & EDUCATIFS

1497 - MEGABALL Super jeu de casse-briques, l'un des meilleurs DP !
1405 - AMIGA CHEAT DISK 5 Des centaines de trucs et astuces...
1407 - GREAT GAMES 2 Trois jeux : Air Race 2, Sea-Lance et S-Ball.
1420 - MAD MAZE Gigantesque labyrinthe écrit en Amos
1462 - ZEUS... THE GAME Adaptation d'un jeu de réflexion GameBoy.
1248 - GREAT GAMES VOLUME # 1 Pas moins de 10 jeux sélectionnés...
1458 - RAID Shoot'em up (hélico) réalisé avec SEUCK (1 Mo)
1077 - SEVEN TILES Le plus beau, à mi-chemin entre Kick-Off et Speedball.
1472 - POPEYE Mini jeu LCD où Popeye doit récupérer des objets au vol...
1064 - PD GAMES COMPO 6 Compilation de trois bons jeux.
1383 - SERENE GAME Jeu de tir assez difficile développé avec SEUCK.
1273 - MEMO Jeu de cartes en français (jeu faisant intervenir la mémoire)...
1267 - PICK-UP A PUZZLE Jeu de puzzle amusant réalisé en Amos...
1070 - EXCALIBUR Shoot'em-up horizontal de super qualité... Très bon.
1102 - REVERSI Très beau jeu classique de Reversi programmé en Amos.
1104 - DYNAMITE DICK Jeu de labyrinthe évolué en Amos, superbe !
1067 - TRAIN SET (1 Mo) Construisez un circuit de trains miniature...
0784 - SUXXES GAME Une reprise géniale du célèbre boulderDash.
1059 - MAYHEM Jeu de tir très bien réalisé et amusant, par Ensignia.
0803 - TREATS Un excellent jeu de poursuite, vous devez colorer des cases.
1111 - THE WOODEN BALL Jeu de foot futuriste, superbe réalisation, 1 Mo.
1101 - ARCADIA Un des plus beaux casse-briques de l'Amiga, en Amos...
1165 - SIMON SAY COLOURS Educatif pour les plus jeunes... en Amos.
1157 - TALKING COLORING BOOK Educatif (coloriages). Bien fait...
1068 - BATTLE FORCE Excellent Wargame, nécessite 1 Mo.
0929 - EAT MINE Un autre super jeu de Boulderdash... Un best.
0930 - DRIP Un remake de SuperPipeline très très bien fait...
1058 - BIONIX Très beau shoot'em-up... Encore un excellent DP.
1107 - CROSS FIRE Jeu en Amos pour les jeunes enfants. 1 Mo.
1103 - PAIR IT Jeu éducatif de réflexion pour les jeunes enfants.
1108 - BALLOONACY Jeu de mongolfier, nécessite 1 Mo de RAM.

UTILITAIRES

1450 - MESSY SID II Hybride réussi et complet de Messy Dos et de SID.
1398 - DYNAMITE FONTS 2 Pack de polices de caractères de haute qualité.
1516 - C-LIGHT II Logiciel de création d'images de synthèse et d'animations.
1388 - BLIT A COPY V2.00 Logiciel de copie avec schéma d'un hardcopieur.
1438 - WORKSTATION Workbench optimisé et customisé, nombreux DP.
1401 - THE COMPLETE FONT EDITOR (1/2) Logiciel complet de création
1402 - THE COMPLETE FONT EDITOR (2/2) de polices de caractères...
1237 - UTILITY DISK 5.0 175 programmes utilitaires et 30 docs !!!
1395 - MULTIVISION V1.00 Enorme compilation d'utilitaires graphiques.
1436 - VECTOR DESIGNER 1.1 Puissant complément du RSI DémoMaker...
1517 - CALCULATRICE ATA V1.2 Calculatrice scientifique très complète.
1242 - UTILITY DISK # 5 Une vingtaine de "gros" utilitaires, copieurs... etc.
1396 - WEST WIND TOOLDISK Divers utilitaires, clock-doctor, tableur... etc.
1394 - ARGON UTILITY DISK 1 20 softs de compactage, 16 anti-virus... etc.
1452 - AMIGA C-MANUAL V2.00 (1/4) La toute dernière version de ce
1453 - AMIGA C-MANUAL V2.00 (2/4) manuel du C. Exemples basés sur
1454 - AMIGA C-MANUAL V2.00 (3/4) l'utilisation du Lattice C 5.1. Tous les
1455 - AMIGA C-MANUAL V2.00 (4/4) fichiers sont compactés (en 4 disks).
1399 - VIRUS INFO Importante documentation sur les virus Amiga, Atari, PC
1182 - DIRECT ACTION V2.01 Véritable éditeur d'animations graphiques...
1514 - NORTH C 1.3 Environnement de programmation en C complet...
1183 - ELECTRO-CAD 1.3 Démo utilisable d'un soft de création de circuits
1014 - KEV'S EMULATORS DISK Emulateurs, ATARI ST, Commodore 64...
1238 - ACID FREAK Package complet (intromaker, tracker, rippers)...
1243 - AMIGA SOURCE EDITEUR 1.0 Editeur texte français très puissant.
1515 - PCQ PASCAL COMPILER Compilateur Pascal PCQ, version 1.1c.
1189 - BIORYTHMUS 3.0 Calculez et affichez vos courbes de biorythmes.
1040 - BUSINESS CARD MAKER Fabriquez vos cartes de visite...
0864 - CRYPTIC UTILITIES 17 Pas moins de 60 super utilitaires !!!
1041 - QUICK BASE Logiciel de gestion de fichiers simple d'emploi...
0867 - PROUDLY INTROMAKER 1.0 Neuf utilitaires pour réaliser des intros.
0319 - RAY TRACING PROGRAM'S Softs de ray-tracing (en français).
1003 - FLEXI-BASE Logiciel de gestion de données bien réalisé... Un must.
1239 - ACCOUNT V1.0 Gestion de compte bancaire (en anglais).
1231 - A-GENE Reconstituez votre arbre généalogique (en anglais).
0869 - NBS SPEEDBENCH Un workbench boosté avec les meilleurs DP...
0743 - ATLANTIS UTILITIES 1 Une cinquantaine d'utilitaires divers...
0606 - FONTS SET 3 Disquette bourrée de fontes au format Amiga...
1378 - ICON MAGIC Logiciel très puissant pour éditer vos icônes...
1000 - MASTER TOOLS Compilations d'utilitaires très connus et de qualité.
0627 - WORD/TEXT PROCESSORS Différents traitements de textes en DP.
0836 - C COMMANDS De quoi enrichir copieusement votre tiroir C...
0634 - GRAPHIC UTILITIES 1 Compilation d'utilitaires graphiques...
0916 - THE STUDIO RIPPER COMPILATION Compil' de rippers son.

MUSIQUE

1449 - THE JEAN-MICHEL JARRE MUSIC-DISK 9 adaptations sur Amiga
1181 - RIPPED'T'SHRED Ensemble hyper-complet d'utilitaires musicaux
1508 - FUTUR COMPOSER 1.8 Très belle reprise du concept SoundTracker
1246 - NOISE PLAYER 3.0 Super player développé par RSI, avec exemples.
1409 - PSYGNOSIS MUSIC DEMO 2 Une dizaine des plus belles mélodies...
1283 - MUSIC DREAM # 1 Super compilation musicale, par Phénoména.
1278 - CLASSIX 1 Cinq superbes musiques issues des oeuvres de J-S-Bach
1186 - STARTREKKER 1.2 Ni plus, ni moins, qu'un SoundTracker remanié...
1255 - DEPECHE MODE DISK 6 musiques extraites de leurs meilleurs titres.
1460 - KEYBOARDS LEGENDS 2 Trois très très bonnes musiques remixées
0366 - MAHOMEY ET KAKTUS 2 Démo musicale incontournable... Génial.
1376 - MORE THAN MUSIC Démonstration musicale du groupe Alcatraz.

MEGADEMOS & COMPILS

1489 - GLOBAL TRASH Géniale mégadémo de Silents. A voir absolument !
1352 - DEMOTEK 31 Une des plus belles compil's de démos, par Symbiosis
1432 - DYNIAX COMPIL' 22 Quatre démo totalement géniales et récentes.
1271 - SILENCE FRANCE MEGADEMO Production française hyper soignée
1160 - PHENOMENA ENIGMA Une des plus belles mégadémos de l'Amiga !
1308 - LSD PACK DISK Devious Disaster, Coma First Démo et Animotion.
1519 - MENUTANT PACK # 1 Compilation de cinq très très beles démos.
1457 - BASS MEGADEMO Extrêmement belle mégadémo (made in France)
1262 - SYSTEM VIOLATION Mégadémo très soignée produite par Anarchy...
1467 - HARDCORE Mégadémo musicale psychédélique par Total Eclipse.

SLIDE-SHOW

1471 - IMAGES FANTASTIQUES Images "fantastiques", très très beau...
1496 - WEIRD SCIENCE # 60 Super images d'animaux en 4096 couleurs...
1354 - PIXEL PARTY Slide de dessins érotiques "artistiques", superbe !
1339 - DR SCULPT ART DISK 1 Images ray-tracées avec Imagine d'Impulse
1337 - GOLEM'S GATE SLIDE SHOW Chevaliers, monstres, sorciers...
1429 - EENZOSLIDE (DISK 1/2) Très très beau slide et effets graphiques
1430 - EENZOSLIDE (DISK 2/2) fort réussis, par le groupe Quartz (2 disks)
1495 - SNAG PICTURES Digits de grande qualité, bateaux, chromes, avions
1210 - HORROR NOVEL SHOW Images en HAM extraites de films d'horreur
1443 - SILENTS PICS (DISK 1/2) Superbe slide d'images "fanastiques", par
1444 - SILENTS PICS (DISK 2/2) le groupe Silents. En deux disquettes.
1150 - HAM IMAGINATION Un ensemble de très très belles digitalisations.
1251 - BLACK'N'WHITE SLIDE Images de jeux de rôle, extrêmement beau !

NOUVEAUTES

1525 - VOYAGE Faites un voyage en 3D à l'intérieur de votre Amiga...
1526 - VANISH MUSIC DISK Sept morceaux et une excellente présentation.
1527 - POPULOUS II DEMO Démonstration jouable de ce jeu fantastique
1528 - SUPER KILLERS Compilation des derniers anti-virus, très complet.
1529 - ANOTHER WORLD DEMO Egalement une démo d'un jeu fantastique.
1530 - WILD FIRE TEKKNO DEMO Mégadémo totalement psychédélique.
1531 - BAB MICRO COMPIL'2 - Sept superbes démos et intros.
1532 - DOUBLE DRAGON III DEMO Version de démonstration de ce jeu.
1533 - PARADISE MEGADEMO Très longue et superbe mégadémo.
1534 - ROBOCOP III DEMO Version démo de ce jeu 3D de chez Océan.
1535 - HEIMBALL DEMO Version de démonstration jouable de ce jeu.
1536 - OCATMED 1.01 Un émule de Soundtracker , mais en huit voies !
1537 - STAR TREK THE GAME (DISK 1/2) Une nouvelle reprise excellente
1538 - STAR TREK THE GAME (DISK 2/2) de ce jeu intergalactique..
1539 - LABYRINTHE MEGADEMO Démo graphique très très complète...
1540 - COLORS DEVILS Une mégadémo magnifique, par Devils. Très beau
1541 - SANITY TURMOIL A nouveau une splendide mégadémo (Music disk)
1542 - OLYMPIC HAM DEMO DISK V - THE MOTORBIKE Slide de motos...
1543 - AGONY DEMO Version démo de ce super jeu de chez Psygnosis.
1544 - TEMPS X DISK 1 Compilation de six superbes démos.
1545 - BABY JOE DEMO Démo amusante de ce jeu de chez Loriciel
1546 - ORDIX Jeu de réflexion en français, excellente réalisation.
1547 - STYXMO Participation de Symbiosis à la conférence Iris. Superbe !
1548 - DEMOTEK 47 Compil de huit démos selectionnées par Symbiosis
1549 - DEMOTEK 48 Une autre compilation de cinq démos choisies.
1550 - USUAIA THEME 2.0 Module musical à utiliser avec le soft Octalyzer
1551 - MAC ART # 1 ClipArt de dessins N/B haute résolution importés du Mac
1552 - MAC ART # 10 D'autres dessins à utiliser dans vos traitements de texte
1553 - SWISS IDEES Dessins d'humour noir ! Le titre est un jeu de mots...
1554 - BURGER HILL DEMO Démo by Coma, bienvenue chez MacDo
1555 - EQUILOG 1.36 et MICE Jeu de réflexion et utilitaire, par Equilog
1556 - INTERSPACE La dernière Mégadémo de Phénoména, exceptionnelle !
1557 - TOTAL CONFUSION Par The Final Frontier, une super Mégadémo
1558 - NO REALITY Superbe démo consacrée aux fractales...
1559 - GLOBAL TRASH Une nouvelle et géniale Mégadémo, par Silents.
1560 - THE NEW SUPERKILLERS Compil d'anti-virus, détruit 122 virus...
1561 - SLIDE COMICS 15 Une nouvelle production de Laurent Burnier
1562 - DEMOTEK 38 Compilation de quatre démos, par Symbiosis
1563 - COMICS STARS Retrouvez vos héros préférés, par Belier Production
1564 - DAY LIGHT ROBBERY Version démo du jeu du même nom...
1565 - THRASUPACK 1 Un excellent et très bon music-disk avec 7 titres
1566 - SLAYER - NECROPHOBIC Digitalisation Hard-Rock, par Triple-S
1567 - DEMOTEK 37 Cinq superbes démos choisies par Symbiosis
1568 - DEMOTEK 36 Quatre intros et démos, récolées par Symbiosis
1569 - DEMOTEK 46 Toujours une qualité maxi pour ces 7 morceaux
1570 - DEMOTEK 45 Cinq autres morceaux de choix, par Symbiosis
1571 - SORCERIAN HELP DISK 08 Aides et plans pour jeux d'aventure
1572 - SORCERIAN HELP DISK 09 Trucs et astuces en tous genres
1573 - JDR COMPIL Compilation de Jeux De Rôle, par le team LYS
1574 - SCREEN PAINTER (DISK 1/2) Softs de dessin, de 2 à 4096 couleurs
1575 - SCREEN PAINTER (DISK 2/2) avec des outils originaux et puissants.
1576 - PCQ 1.2 (DISK 1/3) La toute dernière version de ce compilateur
1577 - PCQ 1.2 (DISK 2/3) Pascal. Très complet, avec cette fois ci deux
1578 - PCQ 1.2 (DISK 3/3) disquettes contenant sources et exécutables.

BAB MICRO CENTER
7, rue de Coursic
64100 BAYONNE
59.59.39.65

Toutes les nouveautés GVP

DISQUES DURS GVP

Pour Amiga 500 et Amiga 500 Plus

HD 552 (Quantum 52 Mo)	4 290 F
HD 552 + 2 Mo	5 190 F
HD 5120 (Quantum 120 Mo)	5 290 F
HD 5120 + 2 Mo	6 190 F
HD 5240 (Quantum 240 Mo)	7 990 F
HD 5240 + 2 Mo	8 190 F

Deux nouveaux modèles font leur apparition, le 120 Mo qui remplace avantageusement l'ancien 105 Mo et le 240 Mo en haut de gamme avec un prix particulièrement attractif. Tous les disques durs montés sont des Quantum. Le kit GVP AT (carte AT 16 Mhz) pour l'Impact 500 est disponible (prix 3290 F), le Kit 68030 le sera courant Février, téléphonez-nous pour plus d'informations.

Pour Amiga 2000

HCD Plus 52 Mo	
HCD Plus 52 Mo + 2 Mo	Prix en cours
HCD Plus 120 Mo	Nous
HCD Plus 120 Mo + 2 Mo	téléphoner
HCD Plus 240 Mo	
HCD Plus 240 Mo + 2 Mo	

Prix également à la baisse pour la gamme des disques durs GVP pour Amiga 2000 ! Les modèles à base de Quantum 120 et 240 Mo font également leur apparition. Téléphonez-nous pour connaître les nouveaux tarifs en cours d'établissement.

CARTES ACCELERATRICES GVP

GVP Combo 322

GVP Combo 322 C	7 990 F
GVP Combo 322 C + HD 52	9 990 F
GVP Combo 322 C + HD 120	12 490 F

GVP Combo 340

GVP Combo 340 C	12 990 F
GVP Combo 340 C + HD 52	14 990 F
GVP Combo 340 C + HD 120	17 490 F

GVP Combo 350

GVP Combo 340 C	15 990 F
GVP Combo 340 C + HD 52	17 990 F
GVP Combo 340 C + HD 120	20 490 F

GVP crée la surprise en présentant deux nouvelles cartes immédiatement disponibles, très performantes à des prix plus que compétitifs.

La nouvelle carte GVP Combo 340 (à 40 Mhz) remplace l'ancien modèle à 33 Mhz, au même prix ! Tandis que la carte GVP Combo 350 remplace l'ancienne A3001, avec tous les avantages de la technologie des cartes de la série Combo et un prix particulièrement bien placé...

La carte GVP 68040 (G-FORCE 040, n'est pas encore tout à fait disponible, mais se présente déjà comme la carte la plus performante jamais mise sur le marché...

Les prix des CHIPack GVP sont également révisés à la baisse, le Pack de 4 Mo de mémoire 32 bits pour les Combo est désormais de 2 990 F et le prix de 1 Mo à 990 F.

CARTE GRAPHIQUE GVP

Impact Vision 24

La carte Impact Vision 24 de GVP sera disponible dans le courant du mois de février, elle sera livrée avec :

- TV PAINT IV 24, le fameux logiciel de chez Tecsoft tout spécialement adapté aux caractéristiques de la carte graphique GVP.

-CALLIGARI IV 24, une version 24 bits très performante de ce fameux logiciel qui nécessitait jusqu'ici d'être implanté sur une station dont le prix était de plusieurs fois celui de la carte IV 24 !!!

- SCALA IV 24 Egalement une version spécialement adaptée à la carte de GVP permettant de créer des applications multimédia interactives d'un niveau de qualité exceptionnel !

-IV 24 CONTROL, logiciel de pilotage et d'exploitation de la carte Impact Vision 24.

Caractéristiques techniques de la carte :

- 768 x 580 PAL
- Affichage 24 bits (16 millions de couleurs)
- Flicker fixer RVB et vidéo
- Frame buffer
- Frame grabber
- Permet le PIP (Picture in Picture)
- Supporte les signaux vidéo composite, S-VHS et RVB
- Genlock de qualité Broadcast intégré

Cette carte comporte bien d'autres éléments qui vous réserveront d'agréables surprises, téléphonez-nous pour obtenir une documentation plus complète ou pour de plus amples renseignements...

Prix 23 690 F TTC

BAB MICRO CENTER
7, rue de Coursic
64100 BAYONNE

Tél. Vente Par Correspondance 59.59.39.65
Tél. Service Domaine Public 59.59.19.37

Vous pouvez commander sur papier libre en indiquant vos coordonnées et en joignant votre règlement par chèque ou mandat, ou bien commander par téléphone avec votre Carte Bleue. Pour les disquettes du Domaine le Prix est de 15 F par disquette. Majorer votre règlement de 15 F pour un envoi en recommandé, de 20 F pour un envoi en Colissimo (48 heures) ou de 30 F pour les deux options réunies. Concernant le matériel le port est de 70 F (Forfait).

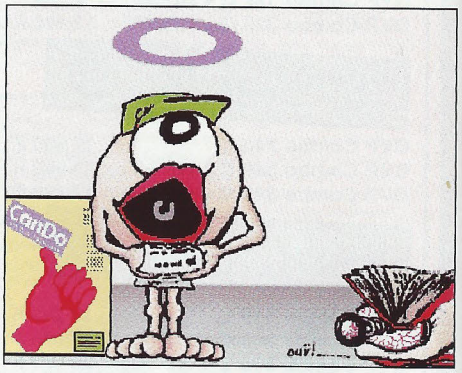
CAN DO, V

C'est aujourd'hui chose réparée avec la version 1.5 de CanDo qui fonctionne sans problème sur Amiga NTSC ou PAL, sous 680 X0 et ROM 1.3 ou 2.0. Le coffret contient trois disquettes accompagnées d'environ 260 pages de documentation aussi indigestes qu'un repas de réveillon, vu qu'elles sont en anglais.
La configuration minimum pour utiliser ce programme est 1 Mo de RAM, ainsi que 2 lecteurs de disquettes. Si j'approuve la RAM minimum à prévoir, je conseille vivement un disque dur pour une utilisation conviviale de CanDo. Celui-ci dispose d'une multitude de répertoires et fichiers qui rendent rapidement les accès disquette lassant. C'est d'ailleurs au cours de l'installation automatique sur disque dur que l'on pourra vérifier que, si l'application n'est pas très encombrante (environ 60 K), elle utilise de nombreuses données, soit plus d'1 Mo d'accessoires. Prévoyez donc 15 minutes pour l'installation.

J'avais été enthousiasmé lorsqu'il y a plus de 2 ans, ce soft apparut sur le marché américain. Mais triste fut l'aventure de l'importateur qui avait décidé de le commercialiser : celui-ci refusait obstinément de fonctionner sur un appareil PAL. Je dus donc attendre après de longs Warm-Boots que mon cher 1 Meg Amiga décide de sauter en NTSC pour envisager de tester la bête.

LE CONCEPT

CanDo reste dans la catégorie des softs indéfinissables ! C'est un utilitaire de programmation qui ne demande aucune connaissance particulière en ce domaine, un soft multi-média mais qui nécessite un certain apprentissage. Il permet de créer des applications très simplement, dans un environnement orienté objet, tout en permettant l'implémentation de paramètres très poussés pour le cas d'applications complexes. Une application est représentée par une Pile (deck), sur laquelle s'entassent des Cartes (cards). Chaque Carte représente un écran, avec ses fenêtres, boutons, graphiques, et paramètres propres à la gérer. Tous ces paramètres sont nommés Objets. Mais un Objet seul ne peut se gérer. Ils sont donc accompagnés de Scripts, listes de commandes textes dans un langage proche du basic.
Les fans d'Hyper-Card (Mac) reconnaîtront là cette manière particulière de programmer. Par cette méthode, CanDo demande un certain sens de l'organisation pour ne pas se perdre dans les méandres de ses multiples fenêtres de paramètrage. C'est un outil très facile d'accès pour un programmeur, mais qui demandera patience et apprentissage de la part d'un débutant. En échange de quoi, vous pourrez réaliser des programmes très complets, aptent à gérer autant de choses que s'ils avaient été conçus directement en Basic.



CAPACITES

Outre fenêtres et graphiques, CanDo peut manipuler aussi les sons IFF, menus déroulants, file requesters et disques, champs de caractères, animbrushs type D Paint, contrôler d'autres fichiers exécutables, partager ses données via port A-Rexx... Toutes ces fonctions sont renforcées par la présence de plus de 240 commandes Scripts. Celles-ci s'étalent du calcul en virgule flottante jusqu'à la reconnaissance de la télécommande d'un CDTV, en passant par la gestion d'une base de données. Inutile de dire que la présence de l'épaisse documentation est un soutien peu négligeable ! Détail important, CanDo peut rendre ses documents exé-

ERSION 1.5

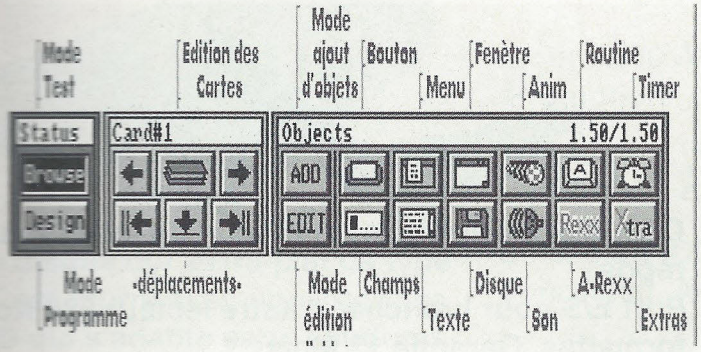


figure 1 : l'écran de contrôle de CanDo. Les commentaires ont été rajoutés par nos soins pour une meilleure compréhension.

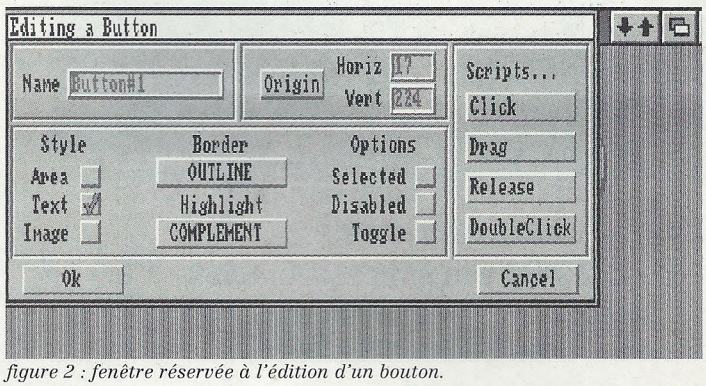


figure 2 : fenêtre réservée à l'édition d'un bouton.

cutables ! Vous avez ainsi le choix entre la création d'un programme-document classique CanDo qui ne tournera que sous celui-ci, celle d'un exécutable que seuls les possesseurs de CanDo pourront faire fonctionner, ou bien celle d'un exécutable complet ne nécessitant aucune ressource extérieure pour fonctionner.

PHILOSOPHIE

Nous allons donc suivre le procédé permettant la création d'une simple application sous CanDo. En premier lieu, il convient de définir la fenêtre de travail en cliquant sur l'icône Window. Un requester offre ainsi le choix de résolution, du nombre de couleur, de la taille et de l'emplacement de la fenêtre sur laquelle tournera notre programme. Un graphique IFF peut y être intégré si nécessaire. On peut également définir le type de fenêtre utilisée en ajoutant ou éliminant certaines options : bouton de fermeture, barre titre, case de 1er/2nd plan, case de redimensionnement. Cinq autres paramètres sont disponibles pour définir l'état de la fenêtre au milieu du système.

Nous allons donner une réaction au bouton de fermeture en lui greffant un petit Script : Quit Ceci aura pour effet de sortir du programme si on le clique. CanDo repère tout seul ce clic.

Pour ajouter un bouton à la fenêtre, il suffit de cliquer sur son icône, dans le panneau de contrôle général, puis de le tracer comme un simple rectangle à l'écran. Son requester apparaîtra automatiquement, et l'on pourra configurer sa forme, son type (surface, texte ou image), ainsi qu'un Script s'il est cliqué. Par exemple :

Dos "Run >Nil: <Nil: ""Sys:c/NewCLI"""". Ceci aura pour effet de lancer un CLI. Les deux guillemets supplémentaires en fin de ligne permettront éventuellement de rediriger la sortie du CLI, ou plus généralement d'ajouter des paramètres nécessaires au fonctionnement d'une commande Dos. Je n'ai même pas eu à taper cette ligne pour avoir été complètement assisté par la fonction Help de l'éditeur de Scripts ! Voilà, vous disposez à présent d'une application fenêtre de lancement CLI, totalement inutile, mais que vous aurez eu la satisfaction de programmer vous-même ! Autre avantage de CanDo : si un objet vous semble mal placé sur l'écran, vous n'aurez qu'à le cliquer pour que son requester apparaisse et permette sa modification. Simple, mais il fallait y penser ! Vous venez donc d'observer le mode de programmation de CanDo. Il est facile de constater que ce dernier dispose d'un avantage par rapport à tous les autres programmes existant : il affiche immédiatement le résultat du projet en cours d'élaboration.

Toutefois, il pêche par les aspects indépendants des diverses parties de son éditeur. A force de traiter chaque objet dans son coin, on a vite fait de perdre le fil du programme que l'on voulait concevoir, ou du moins son arborescence. Question d'habitude sans doute... Reste un programme tout à fait complet, tant par ses utilitaires que ses puissantes commandes, qui n'a négligé aucune ouverture vers les autres applications (utilisation de routines externes, A-Rexx). Leur utilisation est facilitée par leur syntaxe étant tout à fait intelligible par les anglophones (GetChar, NextCard...). L'aide en ligne présente durant les phases Scripts est également un détail non négligeable.

CanDo sera un régal pour les gens désireux de concevoir leurs propres applications nécessitant l'utilisation de toutes les ressources de l'Amiga (menus, file requesters, ...), car ses nombreuses commandes le rendent largement aussi puissant qu'un Basic, tout en utilisant une interprétation beaucoup plus explicite. Il leur sera possible de développer un produit sérieux, en ayant seulement un bon sens de l'organisation. Le pack est assez complet au niveau des exemples fournis, mais la documentation manque de "Tutorials", ces fameux exemples où l'utilisateur est accompagné pas à pas dans la réalisation d'un projet. Seuls 2 exemples sont illustrés, laissant le débutant dans un flou artistique désagréable. L'éditeur propose séparément des exemples totalement documentés de Piles. Ils sont disponibles sous les noms de Intro-Pak (7 exemples, 100 pages de documentation) et Pro-Pak (5 exemples + doc, 3 utilitaires). CanDo, l'InterfaceBuilder (NeXT) de l'Amiga ? Une affaire à suivre...

Editeur : Innovatronic
Importateur : Avancée
Prix communiqués : CanDo, moins de 1200 F
Intro/Pro-Pak, moins de 400 F

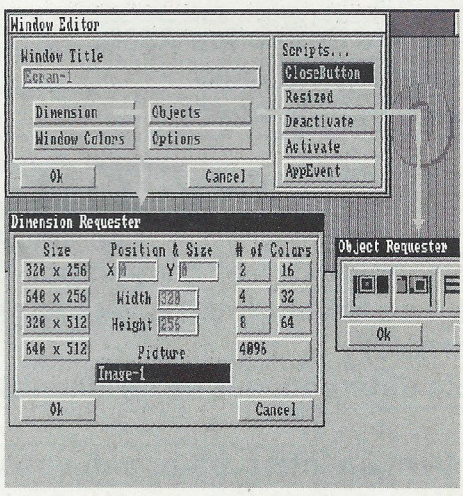
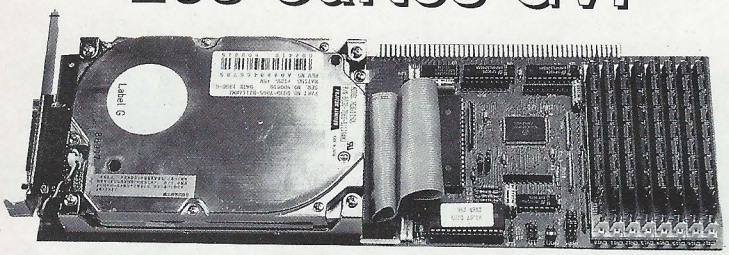


figure 3 : la fenêtre d'édition de fenêtre cache de nombreuses fenêtres, entre autres Dimension et Object Requester. Il s'agit ici d'un montage, en tant normal les fenêtres se superposent au fur et à mesure de leur ouverture.

POWER CO

Les Cartes GVP



Cartes Accéleratrices:

68030 en **22 MHz** et coprocesseur **68882** 1 Mo de Ram installées ou (4 Mo) pour la version **33 MHz**. Extensible j'usqu'a 13 Mo (22 MHz) ou 16 Mo (33 MHz) grâce a des simms.
livrée avec **deux** interfaces **SCSI**.

22 MHz	**7990 Frs**
33 MHz	**14990 Frs**
HD 52 Mo	**2590 Frs**
HD 114 Mo	**3990 Frs**

Simm 32 Bits nous consulter

Carte Disque dur / Extension Mémoire

Carte seule 0 Ko	**2090 Frs**
+52 Mo	**4290 Frs**
+114 Mo(NEC) 11 Ms	**5490 Frs**

Lecteur PC880

Circuit Spécial éliminant le bruit du lecteur au repos
Port E/S pour brancher d'autre lecteur 880 Ko formattés. Garantie 12 Mois

570 Frs

Nouveau :

Double lecteur 31/2 externe avec alimentation 220v **1090 Frs**

Extensions de Mémoire Pour A500:

512 Ko sans horloge	**300 Frs**
512 Ko avec horloge	**360 Frs**
1,5 Mo avec horloge	**990 Frs**

Accéde a 1 Mo de Mem chip avec Big Fat Agnus. (Kikstart 1.3 obligatoire)

ACCESSOIRES

Souris Optique Golden Image	**380 Frs**
Souris Power mecanique	**150 Frs**
Anti click	**95 Frs**
Couvercle Protection A500	**90 Frs**
Lecteur Interne A500	**540 Frs**
Lecteur Interne A2000	**590 Frs**

Atonce

Atonce (286 a 8 MHz)	**1700 Frs**
Adaptateur A2000	**570 Frs**

Nouveau:

Atonce Plus 286 a 16 mhz
+ 512 ko de fast rams
emplacement 80287 **2490 Frs**

BLITZ TURBO

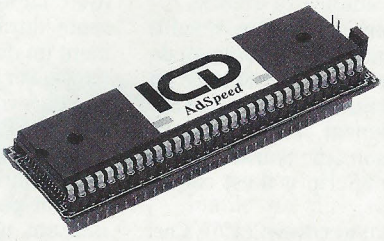
Copie rapide de vos disquettes (45 sec)
Copie du lecteur interne vers le(s) lecteur(s) externe(s)
Copie differents autres formats(IBM,MAC,ATARI)

Contient un interrupteur anti virus
Contient un anticlick pour les lecteurs externes

230 Frs

Sachez que la copie de softs protegées est un acte illegal.

ADSPEED



Accélérateur de la Marque ICD
Fonctionne sur A500,A1000 et A2000
Installation sans soudures
Selection de 7,16 MHz a 14.3 MHz

1790 Frs

MPUTING

SLIMLINE

Ce disque dur extra-plat de type AT est fourni avec une interface ICD qui s'adapte sans soudures sur le 68000.
Les utilitaires ICD sont livrés en standart.Silencieux

En 52 Mo Quantum 3690 Frs
En 105 Mo Quantum 4590 Frs

GVP A500

En 52 Mo Quantum 4500 Frs
En 105 Mo Quantum 6990 Frs
Livrés en 0 Ko

ICD A2000

Carte 0Ko seule 1890 Frs
+52 Mo Quantum 2590 Frs
+105 Mo Quantum 4590 Frs
Simm 1 Mo 410 Frs
Carte sans Rams 1390 Frs

SCANNER

400 DPI /64 Tons de gris
1490 Frs

FLICKER VIDEO

Pour A500,A1000 et A2000
Promotion 2390 Frs

ADRAM 540

Extension ICD de 0 a 4 Mo pour A500. Avec horloge.

En 1 Mo 1390 Frs
En 2 Mo 1790 Frs
En 4Mo 2390 Frs

PC880B

Lecteur 880 Ko
Integrant:
*Anti click
*Blitz Turbo
*Anti virus(switchable)

710 Frs

Disquettes

3 1/2

3 Frs

PROMOTIONS

Les Memoires:

44256 55 Frs Denise N.C. Paula N.C. 8372A N.C.
511000 55 Frs Gary N.C. Kikstart 1.3 N.C.
Ram Zip A3000 370 Frs

PC880+512 Ko sans Horloge: 760 Frs
PC880+512 Ko avec Horloge: 830 Frs

Power Computing France

Power Computing est fier de présenter sa gamme pour les machines Commodores.

Pour Tout Renseignements:

Service Technique:
(SAV sur la gamme AMIGA)
Du Mardi au Samedi de 10h a 13h

Renseignements Techniques:
Du mardi au Samedi de 15h a 18h

(1) 43 38 04 35

Service Revendeurs:

Tel: (1) 43 57 01 69

Pour commander; il vous suffit de remplir ce bon; et de l'éxpedier, accompagné de votre reglement; ou de nous appeler au:

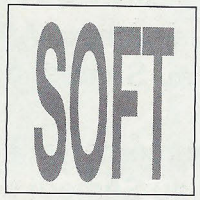
Power Computing France
15, Bld Voltaire
75011 Paris
(1) 43 57 01 69
Fax:(1) 43 38 00 28

Bon de Commande:

Nom:.....
Prénom:.....
Adresse:.....
.....
Code Postal:.....
Ville:.....
Systeme:.....
.....
Je Commande:
.....
.....
.....
.....
.....

Ci joint un cheque ou numero CB:
.....Frs
CB...../...../...../...../ Val:...../.....
Signature:
FRAIS DE PORT EN SUS

LE COMPTE ES

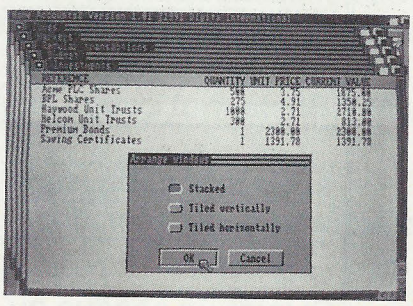


Home Accounts, la première version, est un programme assez peu connu en France. Il s'est pourtant vendu à plus de 20 000 exemplaires outre Manche. La version anglaise est la seule disponible pour le moment, en importation directe, nous l'avons dénichée lors du dernier Ami-Show de Londres.

Digita International ne chôme pas. Après le traitement de textes WordWorth sorti il y a quelques mois, voici Home Accounts 2, la deuxième version de leur programme de gestion de budget familial.

INSTALLONS !

Le programme consiste en un manuel plutôt épais (200 pages) et une disquette. Le logiciel n'est pas protégé, le manuel conseille même de faire une copie de travail de la disquette, et de ranger soigneusement l'original en lieu sûr.
La disquette d'origine contient un Workbench : le démarrage est donc facilité lorsque l'on ne possède qu'un lecteur. L'installation sur disque dur est très simple, il suffit de copier un dossier.
Le programme fonctionne sur toutes configurations Amiga, du 500 au 3000, avec 1 Mo de Ram minimum.
Home Accounts 2 utilise l'"Human Interface Protocol". Sous ce nom quelque peu pompeux, se cache un affichage standardisé de bon aloi : boîtes de dialogue, boutons, cases à cocher, obéissent à la même logique. L'aspect du logiciel reste pratiquement identique sous Workbench 1.3 et 2.0, le look général étant du type 2.0.
Lors de la première utilisation, l'utilisateur est convié à entrer son nom et son numéro d'enregistrement. Ces informations seront affichées pendant plusieurs longues secondes lors des lancements suivants, sans possibilité d'échappement. C'est un peu énervant pour les gens pressés (dont je suis) : je connais mon nom, inutile de me le rappeler à chaque fois !

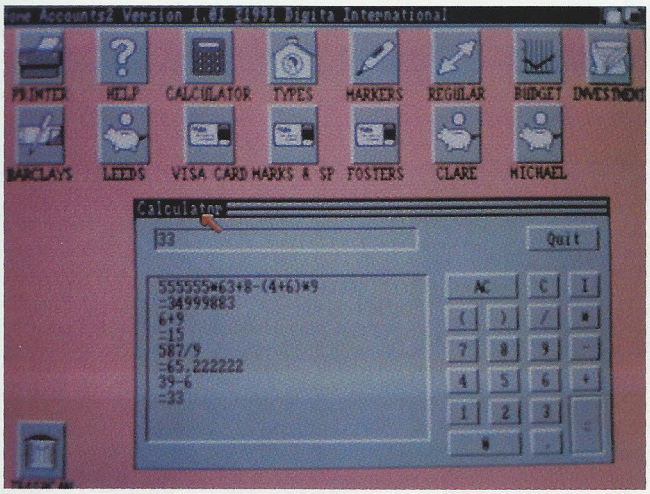


Home Accounts.

UTILISONS !

L'écran est vide au démarrage, ce qui est un peu déroutant. On se rend cependant vite compte de la richesse des menus déroulants. Parmi les nombreuses options, il faut signaler l'aide, traitant tous les aspects du logiciel. Accessible à tout instant, cette aide est un très bon point en faveur du programme.
On peut noter également la présence d'une calculette, et d'une seconde calculette orientée sur les intérêts. Un petit gadget rigolo : un jeu de taquin pour se détendre, comme dans WordWorth (tiens tiens, on ne perd pas une ligne de code chez Digita !).
Une option de préférence permet de choisir les couleurs parmi tout un ensemble de palettes aux noms de cocktails, définir les imprimantes, et les diverses options du logiciel.
Passons aux choses sérieuses, la création d'un budget. Pour ce faire, il faut cliquer l'option "New File" dans le menu principal. Une fenêtre de dialogue s'ouvre alors pour choisir le mois d'ouverture du compte. Vient alors le sélecteur de fichier, complet et rapide. Une fois le nom du budget choisi, on se voit proposer l'option de récupérer la configuration d'une application existante. Le programme est en effet livré avec plusieurs comptabilités standards : étudiant, couple marié, célibataire et même adolescent.
Les fichiers sont alors créés sur la disquette, et ô miracle, apparaissent de magnifiques icônes sur l'écran auparavant vide.
Parmi ces icônes, on peut noter :
– L'icône "Types" contient les différents types de transactions : virements, chèques, frais d'essence, etc. Chaque type est codé sur quatre lettres majuscules, que l'on retrouvera dans la comptabilité.
– L'icône "Markers" permet d'affiner les types précédents. Prenons les frais d'essence dans le cas d'un couple, il est possible de scinder le type "Frais d'essence" en "Frais d'essence pour le mari" et "Frais d'essence pour la femme". Ou pour le chien aussi si vous voulez.
– L'icône "Regular" définit les transactions régulières : loyers, salaires, prélèvements. Le programme effectue automatiquement de telles opérations la date venue. Ces mouvements peuvent être mensuels, hebdomadaires, ou journaliers.
– L'icône "Budget" permet de définir à l'avance certaines dépenses mensuelles, mais fluctuantes, comme l'électricité ou des remboursements dégressifs.
– L'icône "Investments" gère un portefeuille d'actions ou d'obligations.
On peut créer autant de comptes bancaires que nécessaire. Chacun se voit affecter une belle icône sur l'écran. On peut aussi avoir un nombre illimité de cartes bancaires : ça fait tellement plus branché d'avoir plusieurs cartes !
Lors de la création des comptes, il faut fixer une valeur plancher. Le programme alerte l'utilisateur lorsque le niveau du compte passe en dessous de cette valeur critique. Un bon moyen d'éviter les agios !
Il suffit de cliquer sur son icône pour ouvrir un compte. L'ajout d'une transaction se fait en choisissant l'option de menu "Add". Une transaction comprend : le type, le montant, la date, le numéro du chèque et le pointage sur les relevés. Il est bien entendu possible de modifier un mouvement en cas d'erreur, ou de le supprimer. Les opérations sont listées par ordre de date.

T BON !



Home Accounts.

Human Interface Protocol : l'erreur est "Human". Le programme a magnifiquement planté mon 3000 lors de l'édition des mouvements du compte. Ce bug ne s'est pas reproduit sur un 500, et semble provenir du microprocesseur 68030. Il sera certainement corrigé dans une prochaine version car il rend tout travail impossible sur A3000 !

Toutes les éditions peuvent se faire sur écran, imprimante ou directement dans un fichier. Il est possible de lister chaque icône : les comptes bien sûr, mais aussi les types, investissements et autres transactions régulières. Des options plus complexes sont disponibles, comme le rapprochement du compte et du budget prévisionnel, ou des listes sélectives avec tri multicritères.

Pas d'édition graphique : tout se fait sous la forme de liste de chiffres, certes bien mise en page et paramétrable, mais un grapheur tout simple aurait apporté un énorme plus au logiciel. Le manuel est un modèle du genre. Extrêmement complet, il est composé de deux grandes parties : un tutorial de 60 pages et un guide détaillé du logiciel. L'index est lui aussi très fourni. Un chapitre donne des conseils sur la bonne manière de gérer son budget. Manifestement, l'éditeur a fait un très gros effort sur la documentation.

EN FIN DE COMPTE

Mis à part un petit défaut de jeunesse sur Amiga 3000, et des possibilités d'édition relativement limitées, Home Accounts 2 est un programme complet, beau, simple à utiliser et puissant. Il n'est peut-être pas encore la Rolls du budget familial, mais certainement la Jaguar ! Il reste à attendre la version française.

F. Lionet

ACE MARKET
LE SUPER SPECIALISTE DE LA V.P.C
41, RUE PELLEPORT 75020 PARIS
TEL. 43.38.77.77
DU LUNDI AU SAMEDI de 9h30 à 19h30, sans interruption.

NOS POINTS FORTS:
- PRIX — ACE MARKET vous fait bénéficier des meilleurs prix ...et sans vous déplacer!
- SERVICE RAPIDE — ACE MARKET traite votre commande le jour même de sa réception... pas de perte de temps, vous êtes livré dans les plus bref délais!
- GARANTIE — ACE MARKET garantit les Ordinateurs 2 ans, les Périphériques 1 an, les logiciels 3 mois

LOGICIELS UTILITAIRES

AMIGA

AMOS FR	455
AMOS COMPILER	295
AMOS 3D	345
COMPTE CHEQUE	220
DELUXE VIDEO III	670
DEVPAC 2	695
DIGI-PAINT III	695
DISCOSCOPIE	250
DISKMASTER 1.4	255
DOS 2 DOS	395
DR DOS 5.0	870
DELUXE PAINT IV	960
ELAN PERFORMER	870
EXCELLENCE	1600
HOME MANAGER	450
KINDWORDS 2.0	410
MASTER SOUND	395
MAXIPLAN PLUS	695
POWER WORKS	845
PROFIL	345
STUDIO ANIMATION DISNEY	970
STUDIO 24	1145
SUPERBASE PRO	1485
VIDEO EFFECTS	695
VISTA PRO	920

NOUVEAU
COMMUTATEUR AUTOMATIQUE
KICKSTART 1.2, 1.3, 3.0
550 F

LOGICIELS DEGRIFFES 59 F L'UNITE

AMIGA
CONTINENTAL CIRCUS
FULL METAL PLANET
GALAXY FORCE
GEMINI WINS
HAMMERFIST
NINJA SPIRIT
QUARTZ
PREDATOR
SHINOBI
SPINDIZZY

DISQUETTES
3"1/2 DF DD
Certifiées 100% - Garanties.

Par 10	3,90 F l'unité
Par 50	3,50 F l'unité
Par 100	3,00 F l'unité
Par 500	2,80 F l'unité

AMIGA 2000
+Logiciel de dessin
5.290 F
+ Moniteur couleur
6.890 F
+ Extension à 2Mo
+1.600 F

PERIPHERIQUES AMIGA

DISQUES DURS A 500

PRO 30	3.690 F
PRO 50	3.890 F
PRO 105	6.390 F

DISQUES DURS A 2000

DATAFLYER 45 Mo	2.950 F
DATAFLYER 52 MoQ	3.290 F
DATAFLYER 105 MoQ	4.590 F

EXTENSIONS MEMOIRE A 2000

DATAFLYER RAM 0 Mo	950 F
DATAFLYER RAM 2 Mo	1.800 F
DATAFLYER RAM 4 Mo	2.690 F

EXTENSIONS MEMOIRE A 500

512 Ko Ext. sans horloge	250 F
512 Ko Ext. avec horloge	320 F
BASEBOARD 0 Mo	990 F
BASEBOARD 2 Mo	1.890 F
BASEBOARD 4 Mo	2.890 F

DISQUES DURS A 500 + EXTENSION MEMOIRE

GVP HCD 500 52Q+0Ko	4.990 F
GVP HCD 500 52Q+2Mo	5.690 F

DISQUES DURS A 2000 + EXTENSION MEMOIRE

GVP HCD 2000 52Q+0Ko	3.690 F
GVP HCD 2000 52Q+2Mo	4.590 F

CARTE ACCELERATRICE

MICROBOTIC VXL30	3.495 F

VIDEO

GENLOCK ROCTECK	1.390 F
DIGITALISEUR DIGIVIEW GOLD 4.0	1.490 F
MONITEUR 1083S	2.290 F
MONITEUR 1084S	2.490 F

SON

DIGITALISEUR STEREO	480 F
DIGITALISEUR MK II	560 F
INTERFACE MIDI	420 F
MINI AMPLIFICATEUR STEREO 4 Watt sans HP	360 F
MINI AMPLIFICATEUR STEREO 4 Watt avec HP	530 F

TOUS NOS PRIX SONT T.T.C

AMIGA 500 PLUS
+ 30 jeux
+ Manette
2.990 F
+ Moniteur couleur
4.800 F
+ Extension à 2Mo
+ 600 F

IMPRIMANTES

STAR LC 20	1.690 F
STAR LC 200C	2.190 F
STAR LC 24 200	2.990 F
STAR LC 24 200C	3.290 F

LECTEUR 3"1/2 + EXTENSION 512 Ko
720 F

LECTEUR 3"1/2 + 100 DISQUETTES
800 F

LECTEUR 3"1/2 + DISCO COPY
720 F

MANETTES DE JEUX

PRO 5000	145 F
ZIP STICK	150 F
SPEED KING	110 F
NAVIGATOR	140 F
STING RAY	140 F
MANTA RAY	160 F

ACCESSOIRES

BOITES DE RANGEMENT 40 disquettes. 3"1/2	40 F
80 disquettes. 3"1/2	80 F
POSSO 3"1/2	130 F
HOUSSE CLAVIER	70 F
HOUSSE MONITEUR COUL.	80 F
CABLE PERITEL	90 F
CABLE MIDI	40 F
CABLE IMPRIMANTE CENTRONIX	45 F
CABLE MINITEL	90 F
CABLE RALLONGE JOYS.	35 F
CABLE NULL MODEM	150 F
DOUBLEUR JOYSTICK	60 F

LES PERIPHERIQUES

SOURIS	170 F
SOURIS OPTIQUE	420 F
TRACK BALL	390 F
LECTEUR EXT. 3"1/2	540 F
LECTEUR EXT. 5"1/4	980 F
SCANNER 400 DPI	1.790 F

Offre valable jusqu'au 29 Février 1992.
Dans la limite des stocks disponible

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : ACE MARKET.41, RUE PELLEPORT-75020 PARIS

NOM.....
ADRESSE.....
CP.....VILLE.....
TEL.....

PRODUIT	QUANTITE	PRIX
	TOTAL	

FRAIS DE PORT : POSTE 60 F. Pour 1 logiciel 25 F.
TRANSPORTEUR 100 F par colis. CONTRE REMB. 80 F. Règlement par ❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE
N° de carte ..... Date d'expiration .....
DATE..... SIGNATURE .....

SUPERBASE 4, ENFIN SUR AMIGA...

Depuis longtemps on entendait parler d'une nouvelle version de Superbase, mais rien n'arrivait. Et puis un jour, Monsieur Precision Software annonça enfin la bonne nouvelle : Superbase 4 était enfin disponible sur Amiga.

Avant d'entrer dans le vif du sujet et d'expliquer les principales nouveautés par rapport à la version 3, un petit rappel de l'évolution de Superbase s'impose. Après l'arrivée de l'Amiga sur le marché des ordinateurs personnels, une base de données faisait son apparition : Superbase Personal. A cette époque, c'était une des seules disponible, et il faut dire qu'elle n'était pas si mal que ça pour l'époque. Avec le temps, elle fut adaptée sur PC et Atari (je rigole...). Puis rapidement, de nouvelles versions virent le jour aussi bien sur PC, sur ST que sur Amiga. C'est ainsi que naquirent SuperbasePro Amiga (2.03 et 3.02) et Superbase 2, puis Superbase 4 Windows sur PC (actuellement une des meilleures sur le marché des bases de données relationnelles). Mais pendant ce temps, aucune adaptation de la version 4 PC n'était envisagée. Et puis un jour, après une très longue attente, elle arriva... tel Zorro sur son beau cheval.
Bon, assez de délire, mesdames et messieurs, veuillez suivre le guide, la visite commence. Attention à la marche en descendant...

VISITE GUIDEE

Toute première impression en direct, à chaud et en couleur, cette nouvelle version valait largement la peine de se faire attendre, elle est en effet purement et simplement fantastique.
Pour commencer, car il faut bien commencer par quelque chose, un mot sur le packaging. Je sais, vous allez me dire que ce n'est pas le contenant qui importe, mais le contenu. Je suis entièrement d'accord avec vous, mais je répondrai que pour un soft professionnel, ça fait tout de suite plus sérieux. Et il faut avouer que l'on est pas en reste : Superbase 4 se trouve dans un gros emballage carton glacé (type Superbase 4 Windows) contenant 2 épais manuels, deux disquettes et c'est tout. J'insiste sur le "et c'est tout", je suis certain que les utilisateurs des anciennes versions professionnelles voient ce que je veux dire... (pour ceux qui ne comprendraient pas, se reporter au paragraphe suivant).
Passons maintenant sans plus tarder aux améliorations les plus visuelles... et les plus utiles :
– Le dongle (clé de protection physique à insérer dans le port du joystick) n'existe plus. Les utilisateurs d'une carte passerelle PC peuvent se réjouir, ils vont enfin pouvoir utiliser Superbase côté Amiga ET une souris côté PC (avec Amouse) sans que cela ne pose aucun problème (les personnes concernées voient de quoi il s'agit).
– Il existe enfin un programme d'installation digne de ce nom qui permet d'installer Superbase soit sur disquette, soit sur disque dur. Mais attention, même si le dongle n'existe plus, il subsiste toujours une protection logique, mais logique cette fois (y aurait-il tant de piratage que ça sur Amiga ?). Au moment de l'installation, qui est obligatoire sous peine de ne pas pouvoir utiliser Superbase, vous devez entrer votre nom, celui de votre société et bien entendu votre numéro de série qui se trouve sur les disquettes originales.
– Le programme utilise le look 2.0 avec des boutons en relief et tout et tout, c'est du plus bel effet, mais aussi et surtout, il supporte enfin TOUS les nouveaux modes du Workbench 2.0 et plus particulièrement les modes Productivity, SuperHires, les fontes proportionnelles à taille variable, et au niveau des sorties, plusieurs ports série et parallèle.
– Pour utiliser ce petit bijou, il faut un minimum de 1 Mo et un lecteur de disquettes. Mais à mon avis, pour une utilisation vraiment professionnelle, un minimum de 3 Mo et un disque dur s'imposent.
– Enfin et pour terminer ce rapide tour d'horizon, il faut préciser que cette dernière version de Superbase est en anglais. Il semblerait qu'une traduction en français soit pour l'instant en projet, mais nous n'avons encore aucune certitude à ce sujet.
Voilà, après cette brève introduction, passons directement au coeur du sujet. Attachez vos ceintures, on décolle :
Comme les anciennes versions de Superbase, la création d'un nouveau fichier est très simple. Il suffit d'activer la commande "New/File". Vous indiquez alors le nom de votre future base de données, les mots de passe et la fenêtre de création apparaît (figure 1).
Il vous suffit maintenant d'indiquer la structure de la nouvelle base de données. Vous pouvez à cette fin utiliser des champs de type texte, numérique, date/heure, externe, validé, en lecture seule, calculé, constant ou virtuel. Tiens, des champs virtuels, c'est nou-

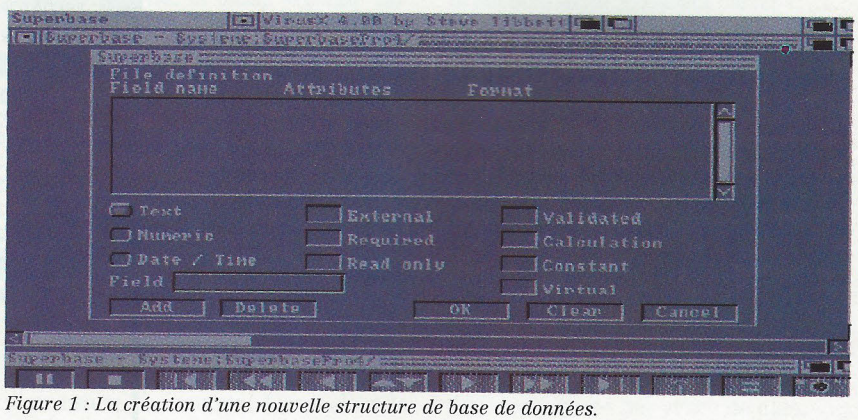
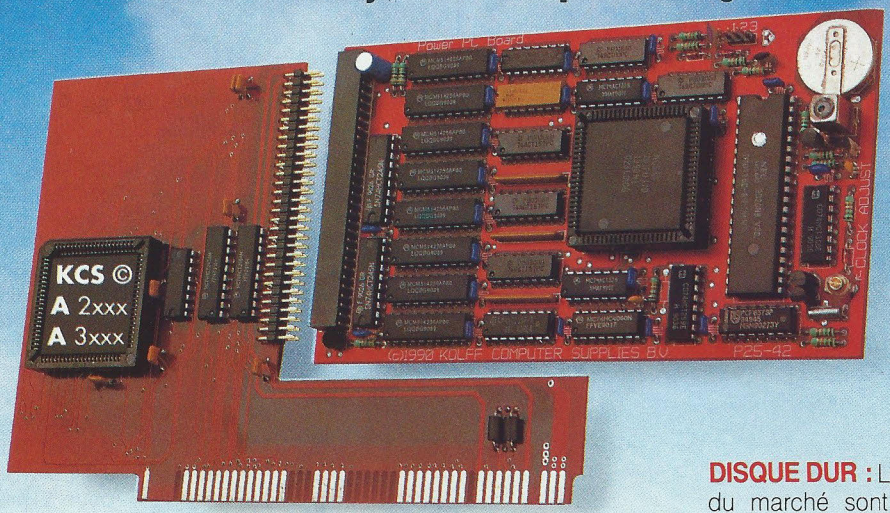


Figure 1 : La création d'une nouvelle structure de base de données.

La plupart des jeux sont tout d'abord écrits pour l'IBM PC, les adaptations sur AMIGA viennent beaucoup plus tard, et n'ont pas toujours lieu. Pourquoi attendre la version AMIGA, alors que la version PC est déjà en boutique et en général à un prix moindre.



La version A500 PLUS sera disponible courant Déc. 91 et permettra d'utiliser un total de 2MO de Chip RAM

DISQUE DUR : La plupart des disques durs du marché sont supportés par la carte. N'hésitez pas à nous appeler afin de vérifier la présence de votre disque dans la liste.

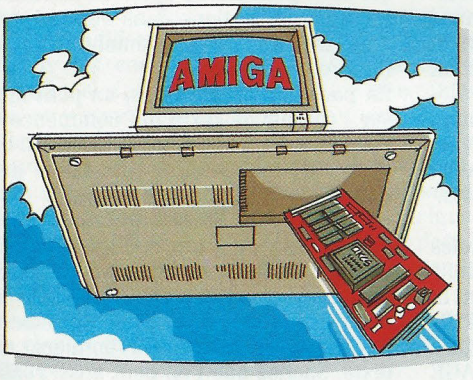
La KCS POWER PC BOARD ajoute 1Mo de mémoire à votre AMIGA et une horloge en temps réel.

Prix d'une KCS POWER PC BOARD ? _____ Frs.
Prix d'une extension 1Mo + Horloge ? _____ Frs.
Prix du MS DOS 4.0 + GW BASIC ? _____ Frs.

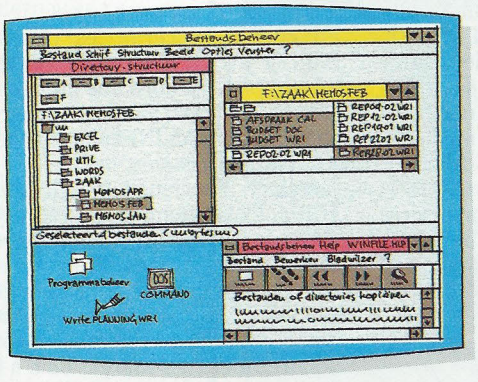
Transformation de votre AMIGA en PC pour simplement _____ Frs.

Pour un prix aussi bas, la KCS POWER PC BOARD transforme votre AMIGA en un vrai IBM PC et ajoute 1Mo de mémoire + une horloge. L'IBM PC le moins cher au monde ?

A partir de maintenant vous pourrez utiliser toute la logithèque professionnelle de l'IBM PC avec votre AMIGA/PC.



VGA : La carte KCS PC POWER BOARD est compatible avec les cartes accélératrices 68030. Lorsque l'on utilise une carte accélératrice avec la carte KCS PC POWER BOARD, la vitesse d'affichage s'accroît de façon spectaculaire !



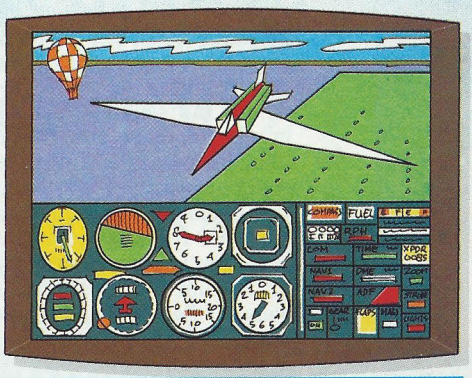
EGA : Le mode EGA (Enhanced Graphic Adaptator) est maintenant disponible donnant lieu à la totalité de la palette de couleurs. Les 2 modes, EGA et VGA, fonctionnent sur une TV ou sur un moniteur standard, et dans la plupart des cas sans utiliser le mode interlace. Ces 2 modes fonctionnent sur tous les AMIGAs quelle que soit la version du CHIP SET.

PRIX : KCS POWER PC BOARD avec MS-DOS 4.01/GW-Basic-Shell-Phoenix/DOS-Help/1 MO de mémoire sur la carte et horloge dans les deux modes.

TOUT CELA POUR :
2750 F. (A2000, A3000)
2200 F. (A 500)
2200 F. (A500 PLUS)

Vous désirez seulement la carte : ..... **2450 F.** (A2000, A3000)
..... **1900 F.** (A500)
..... **1900 F.** (A500 PLUS)

Disponible chez votre revendeur
(s'il ne l'a pas, demandez-lui pourquoi il ne l'a pas en stock) ...
Ou bien directement chez BUS PLUS.

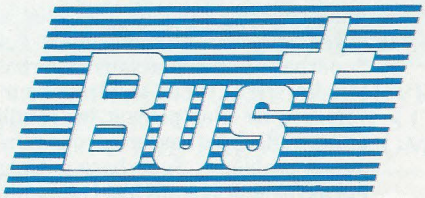


Quelques petits plus :

- FLICKER FIXER en mode interlace. Emulation par logiciel.
- VITESSE DE L'HORLOGE : Vous pouvez passer de la vitesse normale (100%) à une allure de 16%. Si certains niveaux de jeu vous semblent trop dur à terminer, cette option vous sera la bienvenue.
- SOURIS : Un nouveau driver de souris permet l'utilisation de la souris AMIGA.
- PAUSE : Une pause peut être effectuée pendant un jeu ou autre, afin de reprendre quand bon vous semblera.

Spécifications techniques :

- Compatibilité excellente.
- 704Ko de mémoire en mode MGA/CGA.
- 640Ko de mémoire en mode EGA/VGA.
- 200Ko de mémoire supplémentaire pour par exemple utiliser un RAMDISK.
- 1Mo de mémoire supplémentaire en mode AMIGA + une horloge en temps réel utilisable dans les deux modes.
- Tous les mises à jour se font par disquette.
- Vitesse d'horloge : 11 mhz.
- Vidéo / Lecteur] Plus rapide que la plupart des AT/386.
- Installée en quelques secondes, elle n'invalide pas la garantie. Il suffit de quelques secondes pour que votre AMIGA se comporte en IBM PC.



41, rue Barrault — 75013 PARIS
Tél. : (1) 45 80 05 66 • Fax : (1) 45 88 63 82

(en vente par correspondance uniquement)

SUPERBASE 4, ENFIN SUR AMIGA...

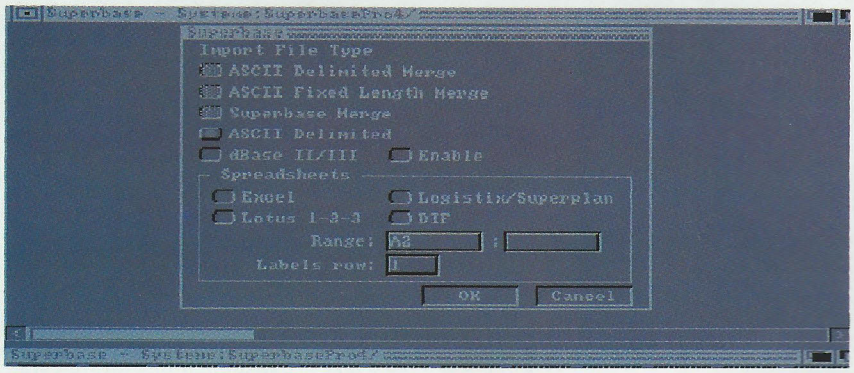


Figure 2 : le module d'importation de Superbase 4.

veau ça. Et oui, mais pour bien vous expliquer le principe, je vais prendre un exemple. Imaginez que votre base de données gère le fichier d'une discothèque (au sens premier du terme, et non le lieu où se précipitent les jeunes tous les weeks-end). Votre structure contient beaucoup de champs, dont le type du disque (classique, international, chansons françaises, hard, etc), l'interprète (ou le nom du groupe) et le nom de l'album. Imaginez maintenant que vous vouliez créer une liste alphabétique triée (et ce d'une manière rapide) des albums classés par interprètes, c'est là que vous définissez votre champ virtuel. Il vous permettra de faire ce petit calcul très rapidement. Mais vous allez me dire, quel est l'intérêt profond de la chose, pourquoi ne pas le faire à l'aide d'un tri normal (quoi que ...), je vous répondrai simplement que l'avantage de ce champ est qu'il n'existe qu'en mémoire, et non sur le disque. Imaginez un peu la rapidité de traitement d'un tel champ sur des machines accélérées avec beaucoup de mémoire, c'est simplement fantastique. Mais attention, il y a toujours le revers de la médaille, ces champs sont temporaires du fait qu'ils n'existent qu'en mémoire, il faudra donc en tenir compte au risque d'avoir des petits problèmes...

LA COMPATIBILITE

Imaginons maintenant que vous ayez développé des applications sous Superbase 3 ou même sous Superbase 4 Windows (PC). Vous voudriez bien savoir si vous allez pouvoir les réutiliser ou pas ? Et bien rassurez-vous, il n'y a aucun problème. Superbase 4 Amiga a été développé suivant une compatibilité ascendante, ce qui signifie que vous pouvez réutiliser vos données, textes et masques (avec une exception pour ceux développés sur Superbase 4 Windows, mais je reviendrai là dessus plus tard). Il est même possible de travailler sur des fichiers créés sur Superbase 3 et de les relire sous ce dernier. En clair, vous pouvez échanger des données de la version 3 vers la 4, travailler sur ces données et les réimporter sous la version 3 (vraiment génial pour le développement). Plus fort encore, on peut directement utiliser des fichiers en provenance de DBase 3 (fichiers de données .DBF et d'index .NDX) sans aucune restriction (figure 2). Sachez enfin qu'il est également possible d'importer des fichiers en provenance d'Excel (tableur PC), de Lotus 1-2-3 (Idem), de Superplan ainsi que des fichiers DIF et ASCII délimités.

En ce qui concerne les commandes DML, il y a eu quelques modifications mineures. C'est ainsi que maintenant la commande LOAD SET recherchera le fichier SUPERBAS.INI dans le répertoire S: du disque système, ou que SET PAGE remplace l'ancienne commande SET FORM. Mais attention, les marges définies par SET PAGE s'additionneront à celles définies dans Preferences. En clair, si vous définissez des marges de 3 avec SET PAGE et si vous avez une définition de 5 dans Preferences, vous obtiendrez alors des marges de 8 à la sortie.

Enfin, je voudrais terminer ce passage en évoquant d'une manière plus précise la compatibilité avec Superbase 4 Windows (PC). Il faut savoir qu'une petite partie des commandes DML n'est pas compatible. En voici la liste :

BELL	CALL	DDE$	DDEINIT	DDETERM
DDEPOKE	DDEREQ	DDEEXEC	FN x	FREE
SAY	SET MIN	SET	SET PRINTER	STATUS ON/OFF

De même, toutes les commandes spécifiques LAN et les nouvelles commandes DML de la version 1.3 Windows (PC) ne sont pas compatibles.
Une dernière petite chose pour être tout à fait complet au sujet des compatibilités, il faut savoir que les masques doivent impérativement être créés avec la version du programme sur laquelle ils doivent tourner. En clair, un masque saisi sur Superbase 4 Windows (PC) ne pourra pas être réutilisé sur Amiga, l'inverse est bien entendu réciproque. C'est une des seules restrictions.
Maintenant, passons au module de communication. Grâce à ce petit module, il est possible de relier deux Amiga, ou deux machines différentes (PC ou ST) via la prise série, câble ou modem pour transférer très rapidement (jusqu'à 19 200 bps) des fichiers et bases de données suivant différents paramètres de transfert (Xmodem, WXmodem ou CRC) (figure 3).
Tout ça n'est pas nouveau, mais les commandes DML qui permettent de gérer ce module, elles, sont nouvelles. Il est ainsi possible de gérer directement vos communications dans vos propres applications, c'est pas génial tout ça...? (mais gare à la facture !)
En parlant d'applications, un petit mot sur l'éditeur de texte qui commence à ressembler à un véritable traitement de texte. Il est possible de faire des Couper/Copier/Coller à volonté. De même, on peut utiliser différents attributs de texte pour une meilleure lisibilité (gras, italique, souligné, etc), et pour terminer, comme tout traitement de texte qui se respecte, il est également possible de rechercher ou remplacer du texte. Sachez que l'on peut aussi réaliser des publipostages (ou mailing : lettres type incluant directement des données provenant d'une base de données).

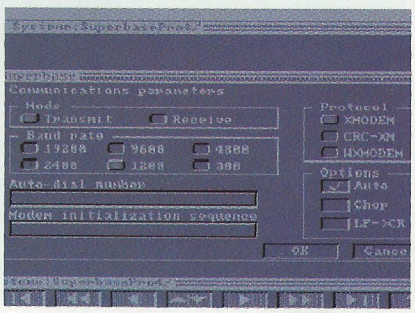


Figure 3 : le module de communication.

LE PRO

Voyons maintenant le côté professionnel et programmation de ce soft. Première chose, et comme toute bonne application qui se respecte, elle est compatible Arexx (je bave déjà rien qu'en imaginant les possibilités). Il est également possible d'inclure des commandes DML dans un masque. En clair, vous programmez entièrement vos masques et c'est vraiment le pied (excusez mon enthousiasme, mais c'est trop bon). Un petit exemple pour bien comprendre : vous travaillez sur un fichier quelconque et dans un requester, vous saisissez mal un champ. Vous pouvez alors à l'aide des commandes "LOOKUP ... ELSE REQUEST ..." faire apparaître un second requester contenant par exemple tous les types validés dans ce champ et forcer ainsi le choix...
De même, comme la grande tendance est actuellement orientée vers le multimédia, voyons un peu ce qu'il est possible de faire avec Superbase 4 (vous n'allez pas être déçu du voyage). On peut gérer des images (c'est pas nouveau) au format IFF (normal), mais aussi aux formats PCX et GIF (ça par contre, c'est nouveau). Donc pour résumer, il est possible d'utiliser les deux principaux formats graphiques PC (compatibilité avec Superbase 4 PC oblige). Mais je garde quand même le meilleur pour la fin, vous avez aussi maintenant la possibilité de gérer des échantillons sonores (ou samples) en utilisant des champs de type "External" (comme pour les images du reste). Quand vous voulez les écouter, un petit clic sur le bouton "externe" (le plus à droite de la barre de commandes, celui en forme de magnétoscope), et la douce mélodie sort alors des HP (gigantesque). Maintenant réfléchissez bien, vous pouvez gérer des images, du son, bien évidemment des bases de données, vous pouvez réutiliser tout ça dans vos masques, vous pouvez aussi mettre des commandes DML dans les masques et utiliser Arrexx... si c'est pas les bases d'une programmation multimédia, ça y ressemble beaucoup. Imaginez une base de données avec une carte 68040 (pour la rapidité), une carte 24 bits (pour les images) et des échantillons en 16 bits (qualité CD), de quoi se faire voler son bel Amiga par un utilisateur de Mac !!!
Maintenant, en vrac et pour terminer, quelques dernières petites innovations qui sont du plus pratique dans l'usage courant et qui représentent un grand pas dans l'ergonomie générale de l'utilisation de Superbase 4 :
– Il est maintenant possible d'insérer des retours chariot dans un champ texte (idéal pour une mise en forme rapide d'un champ).
– Les requesters de chargement de fichiers n'affichent plus que les fichiers concernés pour la fonction appelante. En clair, vous voulez ouvrir un fichier DBase, une sélection à l'affichage se fera avec le masque *.dbf.
– Dans l'utilisation d'images dans un masque, il faut savoir que vous pouvez maintenant appliquer la palette de couleur de l'image au masque (au lieu de ses propres couleurs prédéfinies), ou bien l'inverse.
Voilà, j'espère avoir fait un rapide tour d'horizon de cette nouvelle version sans rien avoir oublié, mais je dois bien reconnaître qu'il est presque impossible de résumer toutes les possibilités de Superbase 4 en quelques pages. Peut-être une prochaine fois, qui sait... si j'ai le courage. J'espère donc que vous avez passé d'excellentes fêtes de fin et de début d'année, et surtout que vous n'avez pas trop abusé de chocolat, c'est mauvais pour la santé ... Salut à tous...Importé par CIS

Frédéric Jacquet

C.C.M.
CASH &CARRY MICRO
37,Rue des Mathurins
75008 PARIS
☎ 40.16.04.02
Vente par correspondance uniquement

FEVRIER LE MOIS DU DISQUE DUR
****
52MO QUANTUM ET CONTROLEUR
PRIX CCM 2890 FRS
SYQUEST 44 MO AVEC CARTOUCHE
PRIX CCM 3890 FRS
SYQUEST 88 MO AVEC CARTOUCHE
PRIX CCM 5690 FRS
(Les syquest sont internes. Pour les externes nous consulter)
****

ETUDIANTS
LE PLAISIR ET LE TRAVAIL
AMIGA 500+ COMPATIBLE
AT286 16MHZ
LE PACK COMPREND:
AMIGA 500+ avec 1MO
Carte ATONCE® AT286 16MHZ
5280 Frs sans moniteur
7280 Frs avec Moniteur A1083S

A500+ COMPATIBLE A500
A500+ WB2.0 et 1.3 avec Selecteur
(Tous les softs Amiga Marchent avec ce systeme)
PRIX CCM 3890 FRS

MEMOIRE

4MO de Static pour A3000	2590 Frs
2MO pour A2620 A2630*	1990 Frs
2MO pour A2058, A590, DIP etc...	790 Frs
2MO pour GVP HCD	690Frs

*(Attention ces Mémoires sont à souder)

TOUTES COMMANDES PASSEE ENFEVRIER SERA HONOREE AU PRIX INDIQUE MEME SI ELLE EST LIVREE PLUS TARD EN CAS DE RUPTURE.

MULTISTARTII
Vous permet de Booter directement sur1.3 ou 2.0 et cela sans interrupteur. (Ctrl Amiga Amiga)
PRIX CCM 5O0 FRS (SansRom)

EN DEVENANT CLIENT CCM DECOUVREZ LES AVANTAGES RESERVES A NOS SEULS CLIENTS DETAILS AVEC VOTRE PREMIERE COMMANDE

LE CREDIT CCM
Vos achats à partir de 250 Frs et à votre rythme
Nous consulter pour acceptation du dossier et conditions

CONDITIONS DE VENTE
Réglement par chèque, Carte Visa ou contre remboursement. AJOUTEZ 40 FRS de participation aux frais d'expédition. Les Ordinateurs sont expédiés en Port dû. Tout retour ou échange de marchandise est soumis à un Accord de CCM. Remboursement sans échange soumis à 30% du prix HT pour frais de restokage.

UN PATCH MIDI, A QUOI ÇA SERT ?

SOFT

Enfin une station multimédia, complète, multitâche et ouverte sur les contraintes audio-visuelles, à la hauteur des musiciens les plus exigeants. Xanadu, société française composée en grande partie d'ingénieurs du son, nous propose donc un patch MIDI, cœur de vos interconnexions et de votre système MIDI.

Présenté sous forme de rack 19 pouces, ce boîtier ne comprend pas moins de 16 entrées MIDI, plus un entrée auxiliaire, ainsi que 16 sorties MIDI. Le package complet comprend le rack à alimentation intégrée, un câble de raccord (DB25/DB25) pour le connecter à l'Amiga, et un logiciel de pilotage. Les 2 rangées de connecteurs qui s'alignent sur sa face sont des prises MIDI femelles standards.
Le premier intérêt, comme vous pouvez le deviner, c'est de centraliser toutes les connections de votre système MIDI. Fini les boîboîtes démultipliées, les cascades de THRU, et les spaghettis interminables !

L'installation est simple : il suffit de câbler tous vos synthétiseurs sur le rack (MIDI In synthé —> MIDI Out rack, et inversement), et de relier le rack sur le port parallèle Amiga. Chargez ensuite le logiciel de gestion, qui va prendre en charge toutes les opérations en vous évitant les éternelles manipulations de câblage.

Le logiciel de contrôle, du plus pur look 2.0, affiche 3 tableaux. Les deux premiers correspondent aux entrées (à gauche), et aux sorties (au centre). La colonne de droite permet de visualiser et de stocker vos configurations. Chacune des 3 colonnes est subdivisée en 16 cases. En regard des 2 premières colonnes s'affiche le numéro du canal MIDI correspondant. Dans chaque case, il vous suffit de nommer les synthétiseurs de votre configuration, en fonction de leur ordre physique de branchement. Par exemple, vous possédez un EMax II, une "Wave Station", et un "Mirage". Connectez-les en aller-retour sur les voies 1, 2 et 3, et inscrivez ensuite "EMax II", "Wave Station" et "Mirage" respectivement dans les cases 1, 2 et 3 des 2 premières colonnes. Une fois cette opération terminée, vous validerez le module MIDI, en entrée comme en sortie, par simple clic souris.

Décidément, l'Amiga a maintenant son mot à dire dans les applications musicales professionnelles. Depuis la sortie de Bars & Pipes et l'émulation créée par celui-ci, les développements musicaux ne font que s'accroître, et le printemps 92 risque de faire pâlir plus d'un concurrent...

ATTENTION DECOLLAGE !

Maintenant, vous désirez piloter le "Mirage" à partir de la "Wave Station". Cliquez simplement sur le nom du synthé maître (Wave Station) dans la colonne de droite, puis sur celui de l'esclave à gauche (Mirage), la connection MIDI est alors établie. Lorsque vous sélectionnez la même voie en entrée et en sortie, le synthétiseur correspondant est dans ce cas dirigé vers l'entrée auxiliaire. Peu importe l'ordre de branchement de vos appareils sur le patch, car grâce au logiciel, vous pourrez à tout moment changer vos câblages, ou assigner un canal MIDI différent, en entrée comme en sortie. L'intérêt majeur, c'est qu'à chaque nouveau morceau, vous pouvez établir une configuration propre. Lorsque celle-ci est satisfaisante, nommez-la et sauvez-la sur disque. La colonne de droite permet d'afficher 15 configurations différentes, avec bien sûr la possibilité de passer de l'une à l'autre instantanément d'un seul clic de souris. Inutile de vous dire le gain de temps et le confort d'utilisation, pour changer de clavier maître, comme pour accéder à de nouvelles sources sonores instantanément. Côté confort, notons que le patch bénéficie également d'une touche UNDO en cas d'erreur. Il peut aussi être icônifié, c'est très pratique surtout lorsqu'on travaille avec un séquenceur en multitâche. Ainsi, vous pourrez à tout moment afficher votre fenêtre de patch pour changer en temps réel de configuration MIDI. Le MIDI Patch est bien pensé de part son utilisation, simple mais incroyablement puissant et efficace. Son prix reste malgré tout raisonnable, il devrait approcher des 4 500 F.

Mister Bond

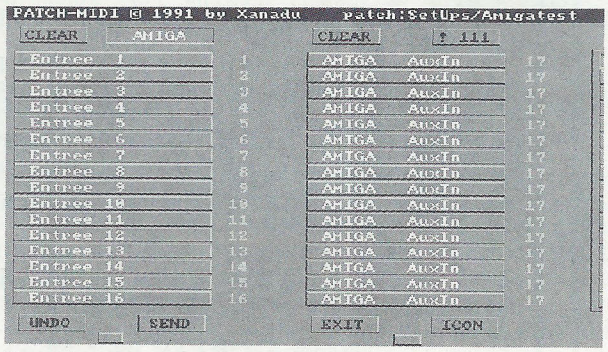


Figure 1.

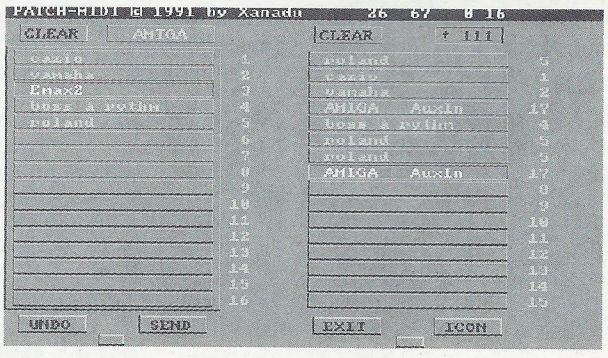


Figure 2.

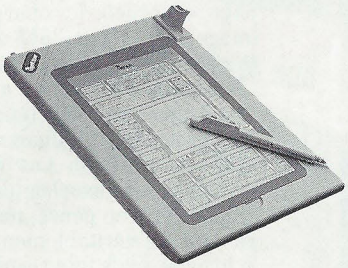
Genius A GENIUS POUR ATARI/AMIGA VISION!

SCANNER COULEUR

A plat Genius (pour Amiga et Atari), peut lire jusqu'a 16 millions de couleurs (gray scale and noir et blanc). La rapidité du scanner en mode full couleur est de 90 secondes, pour une page A4. Interface: SCSI

SCANNER A MAIN

Genius pour Amiga et Atari noir et blanc ... avec 256 vrai nuance de gris, vous n'avez pas besoin d'être professionnel pour travailler en haute qualité graphique.



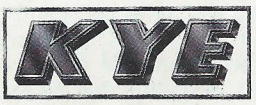
SOURIS GENIUS

Compatible Amiga, Atari, Amstrad, PC 1640
350 DPI. Cette souris améliorera votre productivité en pao, et dans vos application graphique ect...

TABLETTE GRAPHIQUE GENIUS

Pour Amiga, Atari format 9″×6″, 12″×12″, 18″×12″. Que vous soyez étudiant ou professionnel la tablette Genius vous sera très utile.

CHERCHONS OEM, AGENTE EXCLUSIVE!



KYE SYSTEMS CORP.

4Fl., No. 146, Sung Chiang Road, Taipei, Taiwan, R.O.C.
TEL: 886-2-5651394 FAX: 886-2-5619658

TRACEZ AVEC RACE

SOFT

Race Trace convertit donc des fichiers Bits Map afin de les retravailler dans n'importe quel type de logiciel utilisant l'édition par point. Le document de départ doit être une image au format IFF en basse résolution (320 x 256). Cette image peut provenir de tout logiciel employant cette résolution maximale, et 64 couleurs au plus. Ce peut-être un dessin à main levée combinant des lignes et des aplats de couleurs, un logo scannérisé, ou une photographie digitalisée.
Lorsqu'on installe ou copie le logiciel pour la première fois, celui-ci nous demande de taper sur la disquette originale déprotégée, une petite bafouille (nom et adresse), afin de personnaliser cet exemplaire. Sachant qu'on ne peut pas le faire deux fois, c'est bien évidemment une légère protection contre le piratage. Mais attention quand même aux éventuels virus teigneux cachés dans la mémoire de l'Amiga. Maintenant chaque fois que vous lancerez le logiciel, votre petit nom apparaîtra dans la superbe page d'accueil, c'est très chic.

Race Trace fait partie des ces rares logiciels utilitaires qui permettent de convertir des images "Bit Map" en fichiers vectoriels, afin de les exploiter par exemple en 3D.

COMMENT ÇA MARCHE ?

On vous demande de choisir après la page d'accueil le chargement d'une image IFF (320 x 256) ou d'un fichier Race Trace sauvé au préalable. Choisissons l'image, il s'affiche alors un "requester" ou sélecteur de fichier à couper le souffle, jamais rien vu d'aussi beau et pratique. Les premières impressions sont excellentes, c'est simple, efficace et bien pensé, nous ne sommes pas encore véritablement rentrés dans le logiciel, mais tout respire déjà le professionnalisme.
L'image IFF chargée, il faut choisir une conversion sur l'ensemble de l'écran ou simplement une partie en dessinant un cadre à l'aide de la souris. Dernière option avant les choses sérieuses, la détection des "trous" ou leur annulation. Les trous sont en fait les petits endroits mesquins où les courbes ne se rejoignent pas forcément à la jonction de deux pixels. L'image Bit Map est ensuite scannée par le logiciel puis disparaît pour réapparaître sous forme filaire. Les aplats de couleur sont cernés par des courbes fermées créant pour chacun une zone de points reliés entre eux (voir photo). On peut maintenant retravailler le dessin. En effet, la reconnaissance des formes n'en est pas encore au point de pouvoir analyser mathématiquement, en les repérant, les courbes d'un dessin. Tous ces repères se font en fonction des pixels, les points sont très nombreux après cette première détection. Plusieurs types d'outils s'offrent à nous pour modifier le dessin. On les appelle à l'aide des touches du clavier, ou grâce à un petit menu présent à l'écran (figure 2). La première chose à faire pour commencer la retouche c'est de sélectionner un groupement de points avec les touches flèches du clavier. Cette sélection recadre automatiquement plein écran le groupe de points choisi. Le curseur reste attaché pendant les opérations à la courbe, et saute de point en point à mesure que l'on déplace la souris, c'est très efficace. Pour diminuer l'ensemble des points d'une zone et donner un lissage approximatif des courbes, on appelle la fenêtre "Treshold". Elle supprimera un nombre d'autant plus grand de points que l'on poussera le curseur vers une valeur importante. Ce qui est intéressant avec cette option, c'est qu'elle n'est jamais définitive et que l'on peut toujours revenir en arrière vers n'importe quelle valeur inférieure. Les actions de manipulation dans la zone sélectionnée sont les suivantes : "Delete" (détruire un point), "Move" (le déplacer), "Insert" (ajouter un point), "Curve" (construire une courbe entre deux points). Chaque fois que l'on active une de ces fonctions, un rappel typographique de la fonction en cours vient se placer à côté du curseur. C'est pratique pour les têtes en l'air, et cela évite les erreurs de manipulations lorsqu'on a oublié la fonction validée. Il y a toutefois un "Undo" accessible à tout moment avec le bouton droit de la souris. Une page d'information, agréable à lire, renseigne à tout moment sur l'état des opérations, comme par exemple une comparaison entre le nombre de points du document initial et celui en cours. Pour la sauvegarde, huit formats de fichiers sont disponibles, citons : Pro Draw Clip, Real 3D, Sculpt, Imagine, DigiWorks 3D, etc. On peut dans l'optique d'une utilisation du fichier en 3D, choisir un "extrude" pour le récupérer en volume mais aucune valeur ne peut être déterminée. Cela n'a guère d'importance car dans tous les logiciels de 3D on gère facilement l'épaisseur d'un objet.

A QUOI ÇA SERT ?

On peut se demander où est l'intérêt d'un investissement dans un tel logiciel, alors que dessiner directement dans le logiciel final n'est pas forcément plus compliqué. En fait, le cheval de bataille avec ce genre d'outil c'est le gain de temps et l'efficacité. Tous ceux qui ont approché la 3D savent combien il est fastidieux de dessiner une typographie avec un "filet de pêche". Un simple transfert de Deluxe Paint vers Race Trace et un minimum de retouches divise parfois le temps de création par 10. Pour la création des logos c'est aussi pratique, il est dessiné une fois pour toute et on dispose de son graphisme pour les logiciels les plus importants que la majorité des infographistes utilisent en permanence. Il existe des concurrents à Race Trace dans le Domaine Public. Mais pour les avoir testés en majorité, aucun ne possède la convivialité et l'ergonomie de celui-ci, ils n'autorisent quasiment pas la retouche précise. De plus, ils sont souvent monovoie, c'est-à-dire qu'ils ne convertissent que dans 1 ou 2 formats, alors

TRACE !

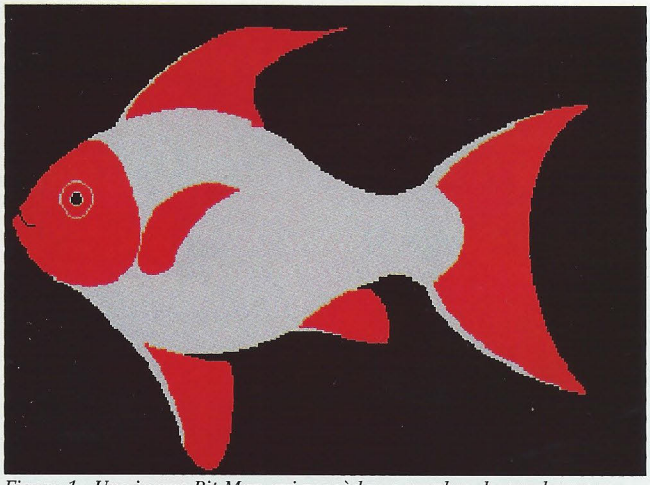


Figure 1 : Une image Bit Map qui possède un nombre de courbes mesquines difficiles ou trop longues à maîtriser dans un logiciel de 3D.

que Race Trace en possède 8. Cette version du logiciel est la 1.0, et d'après les impressions qu'il donne à son utilisateur, on sent que les développeurs ne vont pas en rester là, et peut-être lui adjoindre des effets spéciaux supplémentaires. On souhaiterait posséder par exemple le mapping sur des formes 3D, l'étirement de zones de points, la possibilité d'intervenir sur la taille et la résolution des sorties, le lissage des courbes automatique entre certains points de contrôle, etc.

Figure 2 : Race Trace, les points actifs sont tous sur la même courbe grise. Le curseur saute de point en point en fonction du déplacement de la souris ou des flèches clavier. Peut-on faire plus simple ?

On peut, bien sûr, se passer de Race Trace, mais dès que l'on possède un minimum d'ambition pour qu'un travail aboutisse rapidement, ce genre d'outil devient un complément indispensable à la logithèque de tout infographiste qui se respecte.
Editeur : RGB Software - Importateur : Avancée
Prix communiqué : moins de 1 000 F.

Frédéric Potier

GOLDEN IMAGE®

SERVICE REVENDEURS : TEL.(1) 47.91.06.25

SOURIS OPTO-MECANIQUE
Une souris infatigable !

Les souris opto-mécaniques GOLDEN IMAGE bénéficient des avantages de la technologie des faisceaux optiques et de la robustesse sans égal des transmissions mécaniques.C'est une assurance de précision, d'efficacité et de longévité. Livrée avec tapis souris, et manuel en anglais. Garantie 1 an.

Modèle PC XT/AT (120 à 1.450 dpi) : 295 F TTC
Avec adaptateur 9-25P,disquette 3"1/2 et 5"1/4
Modèles AMIGA et ATARI ST (290 dpi) : 249 F TTC

SCANNER A MAIN
Enfin un scanner pour tous !

Le scanner à main GOLDEN IMAGE permet de digitaliser n'importe quel document (photo ou texte), de le remanier à l'aide du formidable logiciel TOUCH UP et d'imprimer votre document personnalisé. Précision 400 dpi, 64 tons de gris, largeur de 105 mm.

Modèle ATARI ou AMIGA (avec logiciel TOUCH UP) : 2.190 F TTC
Package Reconnaissance de caractères (OCR) pour ATARI ST : 495 F TTC

CARTE MEMOIRE 2/4 Mo
Jusqu'à 5 Mo sur votre AMIGA 500, sans bidouille !

Livrée en version standard 2 Mo cette carte GOLDEN IMAGE est extensible à 4 Mo par ajout de barrettes SIMM. Elle se connecte directement sur le port externe du disque dur, sans aucune intervention technique. Bien évidement le disque dur peut être connecté en cascade. Génial non ?

CARTE MEMOIRE 2/4 Mo AMIGA 500 : 2.650 F TTC
CARTE MEMOIRE 512 Ko AMIGA 500, avec horloge : 390 F TTC

GOLDEN IMAGE
chez tous les revendeurs et les grands magasins spécialisés.

TECSOFT

HISTORIQUE

Tout a commencé en 1986, avec l'ouverture à Metz d'une succursale qui impose en quelques mois sa compétence et son sérieux. La politique de la société n'y est pas tout à fait étrangère. Tecsoft met un point d'honneur à connaître à fond ses produits, à informer ses clients, à les aider à choisir la configuration la plus adaptée à leurs besoins et à les former à son utilisation.
Dès 1987, Tecsoft travaille avec les régies vidéos de la région, en créant images électroniques et animations de synthèses illustrant films d'entreprises et publicitaires.
En même temps, ils équipent le département Recherche Fondamentale Vision du CNRS et un développement pour leurs études de la reconnaissance de formes dans la vision humaine.
1989 voit la création de Tecsoft Images, qui se consacre entièrement à la création d'images de synthèse haute définition tandis que s'achève le développement de TV Tools, un système multimédia global développé par eux. TV Tools équipe déjà les villes d'Audun-Le-Tiche, Bisheim, Creutzwald, Lingolsheim, Maizières-les-Metz, Moyeuvre-Grande, Metz, Ottange, Rombas, Thionville...
En 1990, Tecsoft participe à la création du capital d'une société tourangelle, G.O. Graphic, aux activités similaires. G.O. Graphic, comme Tecsoft, est spécialisée dans l'imagerie de synthèse et la DAO. Aujourd'hui, fort de cette collaboration fertile, Tecsoft Images est un partenaire privilégié pour les prestations, la formation et l'équipement en images synthétiques, DAO ou synthèse 3D.

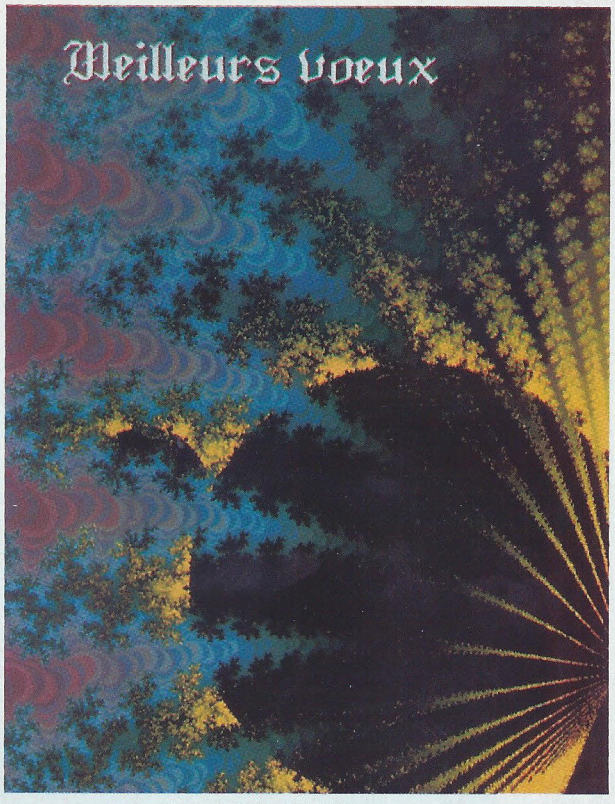
On ne s'en lasse pas ... DIGIT.

Carte de visite façon HAM.

Une image TV Paint.

IMAGES

Atmosphère, atmosphère, IMAGINE.



Une œuvre de fin d'année, FRACTALES.

OPERATION SHOOTING GRATUIT

Bravo d'avoir participer nombreux à cette opération du mois de décembre. Chacun y est aller de son talent de graphiste ou de digitaliseur !!!
Nous avions écrit "choisissez entre négatif ou diapositive que vous recevrez dans un délai de 4 jours".

Faut pas croire tout ce qui est écrit dans les journaux, la preuve ce délai de 4 jours maximum et le choix diapo/négatif s'applique en temps normal à tous mais vu le nombre des réponses, Tecsoft vous a retourné votre diapo le plus rapidement possible !!!
Avec une bonne partie de l'équipe en vacances !!!

Toutes les bonnes choses ont une fin, n'envoyez plus vos disquettes, le shoot n'est plus gratuit !
Pour ceux qui voudraient continuer à utiliser les services de Tecsoft Images quelques précisions s'imposent :

Question transport : ne suremballez pas vos disquettes, une enveloppe à bulles suffit amplement.

Les disquettes : choisissez des disquettes de marque qui garantissent une certaine qualité, les disquettes démarquées sont moins chères mais certaines séries sont vraiment peu fiables.

QUI FAIT QUOI ?

Rémy Cerf : c'est le fondateur, le boss, plus particulièrement commercial.

Nicolas Geley : après un IUT informatique, il découvre une passion dans le graphisme et le développement.

Denis Freidrich : c'est un autre développeur soft et hard, le dongle Tecsoft, c'est lui.

Hervé Adam : formation aux Beaux Arts en architecture, il a développé TV Paint.

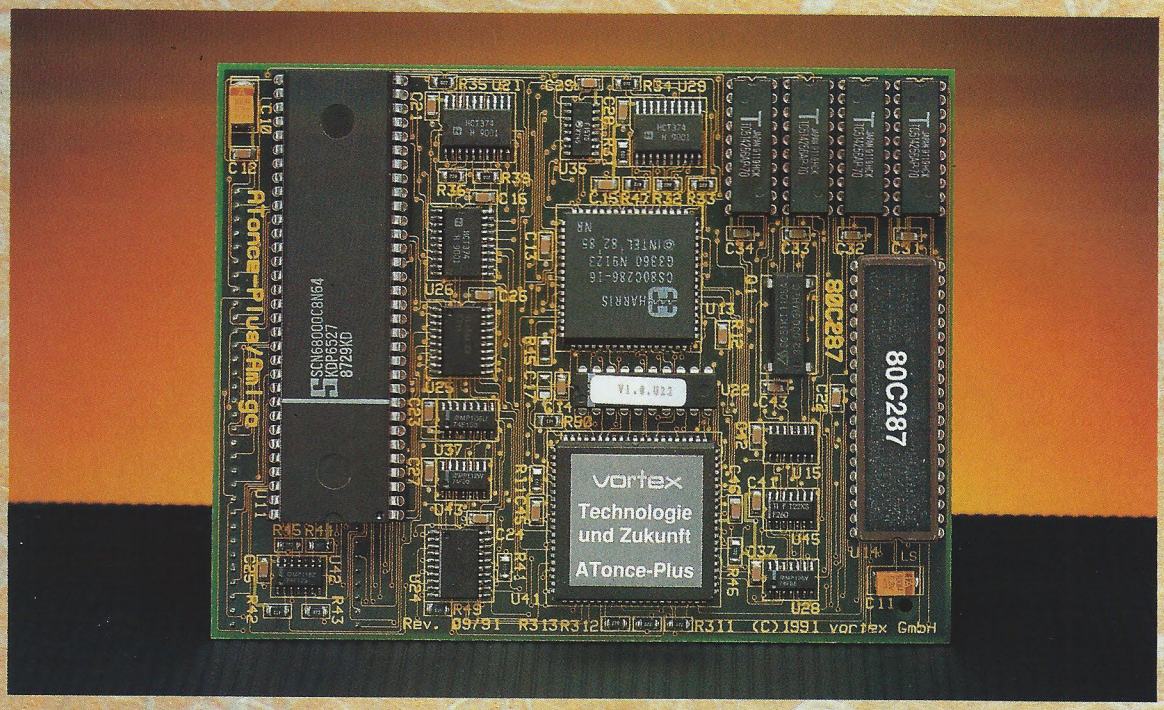
Philippe Marinuti : professeur de mathématique supérieur, agrégé de physique, TV Tools c'est lui.

TECSOFT BOUTIQUE

Laurent Cerf : le frère de Rémy, c'est lui qui vous accueille.

JJ. Bousendorfer : le technicien, c'est lui qui s'occupe du SAV. A la perçeuse les cartes, il les installe !!!

VORTEX ATONCE-PLUS



Le nouvel émulateur AT 16 MHz pour 2690 F
Pour Amiga 500, Amiga 500-Plus, Amiga 2000

vortex ATonce-Plus est un émulateur AT 80286 ultra-performant pour les Amiga 500, A 500-Plus et A 2000.
Il transforme votre Amiga en un compatible AT multi-processeurs et multi-systèmes d'exploitation. Il est cadencé à 16 MHz et offre un indice Norton SI de 16,2. Chaque ATonce-Plus est accompagné de 512 Ko de FAST-RAM, ainsi que d'un support pour coprocesseur arithmétique 80C287-12 (en option). La totalité des 640 Ko de mémoire DOS est disponible sur un A 500 de base. La mémoire supplémentaire au delà de 1 Mo, peut être utilisée, comme mémoire étendue et/ou mémoire d'extension.

vortex ATonce-Plus travaille sans contraintes, comme une tâche sous AmigaDOS. Il ne perturbe pas le fonctionnement normal de votre Amiga et est totalement neutre lorsqu'il n'est pas utilisé. Il permet l'accès à des milliers de programmes DOS (MS-DOS ou DR-DOS).
ATonce-Plus fonctionne avec l'ensemble des périphériques Amiga: disques durs compatibles Commodore, lecteurs internes et externes, interfaces série et parallèle, son, horloge et RAM CMOS. ATonce-Plus permet les émulations vidéo EGA/VGA graphiques monochrome, CGA 16 couleurs, Hercules, Olivetti et Toshiba3100.

Le Gate Array CMOS vortex, l'émulation Chip-Level et l'AT-BIOS d'ATonce-Plus garantissent un degré élevé de fiabilité et de compatibilité AT.
ATonce-Plus est fourni avec un manuel détaillé et une disquette 3.5" contenant les logiciels d'installation et d'émulation (aucun DOS).
La platine CMS s'insère, sans aucune soudure, dans le support du processeur MC68000.
ATonce-Plus est la meilleure alternative pour seulement

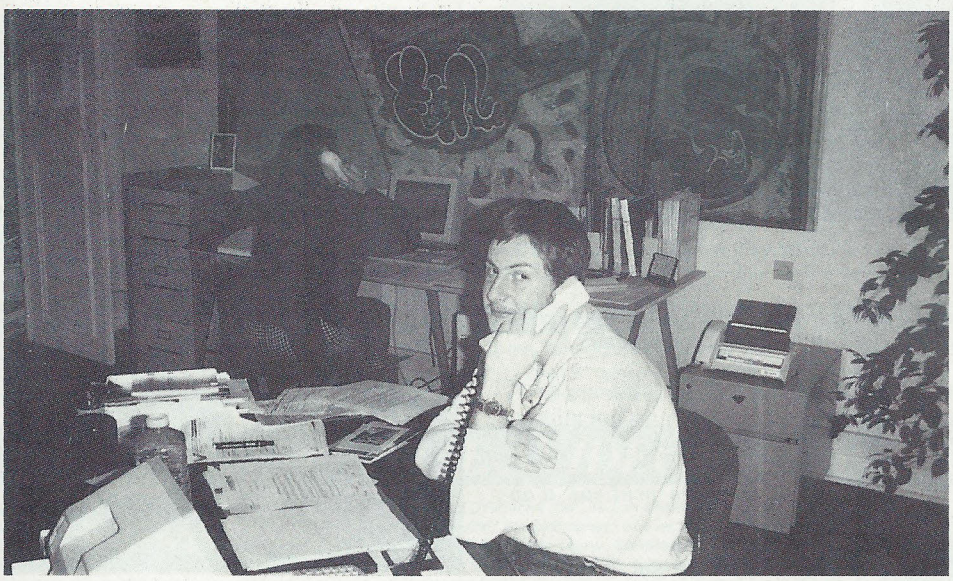
2690 F.

Pour tout renseignement complémentaire, veuillez contacter directement votre revendeur.

Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. ATonce est une marque déposée de vortex Computersysteme GmbH.

TECSOFT : LES ARTILLEURS DE METZ

Poursuivons notre périple. Cap nord-est, la ville de Metz, pour rencontrer Tecsoft. Nous avons déjà visité un développeur hard, un constructeur, un importateur, voici un développeur de logiciels. Comparé à un siège de société, le décor change : ici c'est plutôt le look appartement du centre ville, parquet, grandes pièces peuplées de cheveux longs, on y vient à pieds (NDLR : tiens, ça me rappelle une chanson...).



Rémy Cerf : le boss dans son bureau, au fond Jackie la comptable.

Rémy Cerf nous a fait part tout au long de l'entretien de ses réflexions et suggestions sur notre machine préférée, l'Amiga.

Amiga Revue : Tecsoft Images a démarré sur quelles motivations ?

Rémy Cerf : En mai 1989 Tecsoft Images est créé d'après l'expérience de la boutique où l'on sentait très bien les demandes de prestations de développement sur mesure ou de formation.
En 1990 on investit, 600 000 F en matériel (PC, carte Vista, logiciel Vista, imager...) tout en attaquant le marché de l'image de synthèse en PC avec des prix enfin abordables. Le marché Amiga ne représentait pas encore un potentiel suffisant à l'époque. Aujourd'hui l'Amiga représente 80 % de notre CA.

AR : Puisqu'on en parle, quel CA avez-vous réalisé en 91 ?

RC : 6,5 millions de francs.

AR : Vos objectifs pour 92 ?

RC : Doubler le chiffre d'affaire et l'activité.

AR : Quelles sont vos relations avec Commodore ?

RC : Nous possédons un statut de développeur commercial, donc le plus haut niveau qui nous autorise un bon suivi de Commodore. Avec le service technique et la division "Grands Comptes" (merci Pascal, Pascal et Dominique) les relations sont un partenariat efficace : eux, nous envoient des contacts pour des développements spécifiques, et nous nous leur faisons vendre des machines dans des applications spécifiques. Cependant nous sommes déçus de la position de Commodore vis à vis des microshops, ce sont ces boutiques qui ont fait démarrer l'Amiga, est-ce que la grande distribution est capable de développer l'environnement Amiga ? Commodore devrait aider son réseau de microshops à devenir plus performant et le tirer vers le haut.
On ne sent pas la volonté du constructeur d'imposer l'Amiga sur le marché professionnel, il ne s'en donne pas les moyens.

AR : Avez-vous des suggestions à proposer ?

RC : Oui plusieurs. "Commodore Magazine", l'"house organ" de Commodore France qui est leur vitrine professionnelle, est diffusé trop confidentiellement. On pourrait, rien que nous Tecsoft, fournir plus de 300 adresses de prospects sur la région. Avoir une politique commerciale plus agressive auprès des professionnels, il faudrait décliner l'Amiga avec des prestations verticales comme le fait Ncr ou Bull dans les domaines où l'Amiga excelle : le multimédia. Prenons l'exemple d'Eurotunnel qui lance un appel d'offre pour les bornes interactives, Bull a offert pendant un mois sur le site 10 bornes en test, c'est bien évidemment eux qui ont remportés le marché, aucun distributeur Commodore ne peut financer une telle opération !

AR : Comment avez-vous collaboré avec les fabricants ou importateurs de cartes accélératrices pour développer TV Paint ?

RC : Avec un partenariat très étroit avec Archos et GVP via CIS, ils nous ont donné cartes et outils de développement et en plus ils ont même modifié leurs cartes en fonction de nos besoins, autre exemple EVS nous a déjà prêtés une 68040 pour développer, belle collaboration non !, les autres constructeurs nous ont juste prêté une carte.

AR : La proximité de l'énorme marché Amiga allemand ne vous pose pas de problème ?

RC : Du point de vue de la distribution, côté boutique donc, on a beaucoup souffert, il y a deux ou trois ans, des prix inférieurs en

TECSOFT : LES ARTILLEURS DE METZ

Nicolas Geley, c'est loin la Californie ?

Allemagne. Cette année les prix semblaient alignés entre les deux pays, au niveau de Tecsoft Images, nous ne sommes plus dans un raisonnement franco-germanique, mais au niveau mondial nos produits comme TV Paint sont utilisés par la 1ère et la 2ème chaîne de télé en Suède, la télévision Maltaise l'utilise, ou encore un très gros studio vidéo à Hong-Kong ...

AR : Pouvez-vous définir votre politique commerciale ?

RC : Pas de vente directe, nous passons exclusivement par le réseau de distribution pour ne pas mélanger les genres, Tecsoft est concepteur et développeur et non pas distributeur.
Par exemple : TV Tools, comme il s'agit souvent d'applications spécifiques, le distributeur reçoit chez nous deux jours de formation gratuite et repart avec un exemplaire complet et gratuit pour lui permettre de compléter sa prise en main du produit.

AR : Votre catalogue repose sur quels produits ?

RC : TV Paint bien sûr, un logiciel de dessin en 16 millions de couleurs ; TV Com, un ensemble de logiciels pour télécharger et télémaintenir un réseau de bornes interactives ou un système de show cyclique ; TV Tools c'est l'environnement multimédia, et toute une série de sous-produits : on a construit des drivers d'écrans tactiles, réalisé tout le logiciel de la carte son Xanadu : l'ADC 16.

AR : Pouvez-vous nous donner un ordre d'idée de la diffusion de vos produits ?

RC : Nous avons 150 à 200 utilisateurs de TV Paint, une soixantaine de clients qui utilisent plus de 100 systèmes TV Tools.

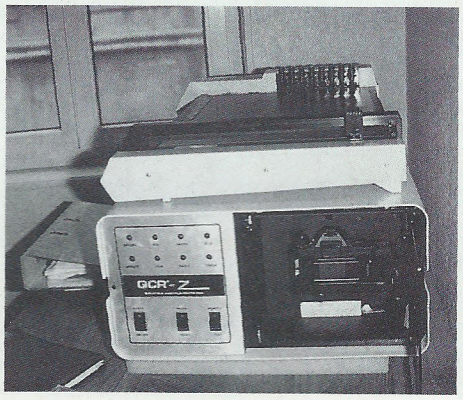
AR : Qu'en est-il de votre politique d'upgrade ?

RC : Tous nos clients TV Paint, TV Tools... ont des upgrades totalement gratuits, en revanche au fur et à mesure de l'évolution du produit, le prix de vente a tendance à monter. C'est une façon de ne pas pénaliser ceux qui nous font confiance dès les premières versions.

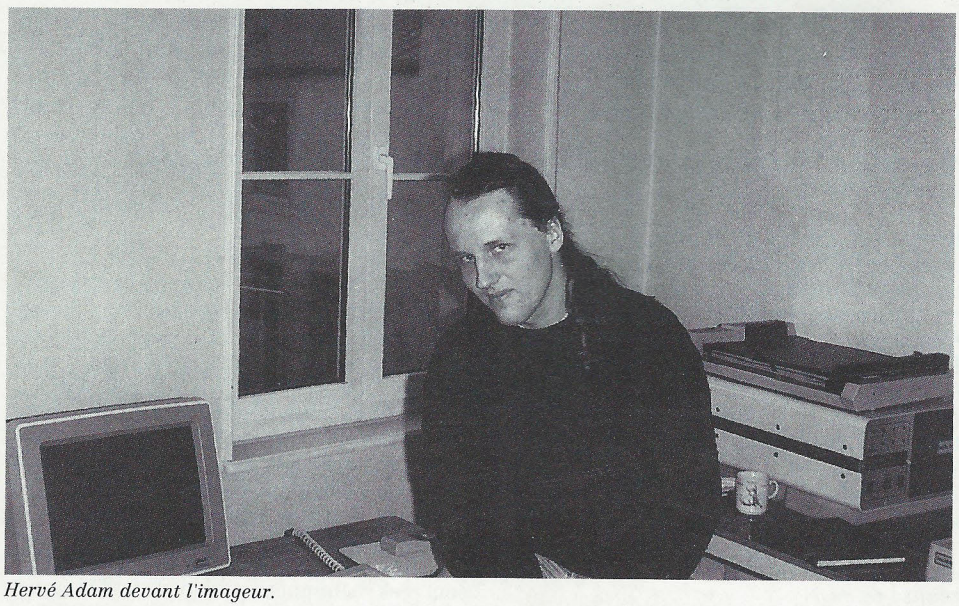
AR : Pour terminer pourriez-vous confirmer qu'un accueil particulier sera fait au lecteur dans ce charmant restaurant tenu par maman, un peu de pub clandestine ! son adresse ?

RC : Rire et gêne, oui oui... bien sûr, La Dame de Thé, place de la Comédie, en surplomb de la Moselle, ma maman vous attend tous.

Propos recueillis par Jean-Yves Primas



L'imageur.



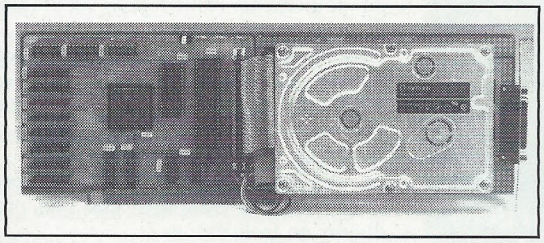
Hervé Adam devant l'imageur.

La vedette des cartes accélératrices allemandes
Professional Turbo-System pour A500 et A2000
P-020 MC68020, 16 MHz .....2 890 F
P-020 MC68020, 24 MHZ, MC 68882 .....3 990 F
P-030 MC68030, 24 MHZ, MC 68882, 1 Mo ram .....5 490 F
P-030 MC68030, 40 MHZ, MC 68882, 4 Mo/60 ns .....13 990 F

TEL : (1) 60 13 99 18
18 rue du Dr Roux 91160 LONGJUMEAU
du lundi au vendredi
Vente par correspondance uniquement

DISQUES DURS SCSI ARCHOS POUR AMIGA 500 ET AMIGA 2000

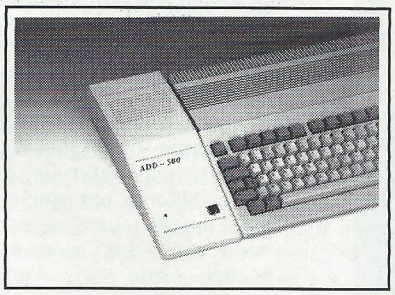
Les contrôleurs ADD d'Archos grâce à leur haute intégration dans un monochip en technologie CMOS à 1,2 µm affichent les meilleures performances du marché (tests DiskSpeed et DiskPerf). 100% français. Robustes et éprouvés : 4 ans d'expérience sur des bornes interactives fonctionnant nuit et jour. Supportent les fonctions SCSI Direct de Commodore et sont gérés avec l'outil standard du 2.0, "HdToolBox". Extension mémoire de 0 à 4 Mo. 7 périphériques SCSI. Autoboot 1.3 et 2.0 en FFS. ADD500 s'intègre parfaitement dans la ligne de l'Amiga. Technologie à très faible consommation sans alimentation externe.



VERSION ADD 500
FUJITSU 45 Mo, 25 ms, 0 Ko ..... 3290 F
QUANTUM 52 Mo, 11-17 ms, 0 Ko ..... 3490 F
QUANTUM 105 Mo, 11-17 ms, 0 Ko .....4890 F

VERSION ADD 2000
CONTROLEUR SEUL .....1290 F
FUJITSU 45 Mo, 25 ms, 0 Ko ..... 2790 F
QUANTUM 52 Mo, 11-17ms, 0 Ko ..... 2990 F
QUANTUM 105 Mo, 11-17 ms, 0 Ko ..... 4390 F

MEMOIRES POUR ADD
KIT 512 Ko ..... 250 F KIT 2 Mo ..... 900 F
KIT 1 Mo ..... 500 F KIT 4 Mo ..... 1700 F



Classé "le plus complet et le meilleur compromis" dans la comparaison des disques durs pour Amiga 500 (Amiga News sept 91).

CADEAU : 10 MO DE FREEWARE !
Nos disques durs sont livrés formatés avec 10 Mo des meilleurs logiciels du domaine public (utilitaires, démos, musique, jeux, slide-shows,...)

GARANTIE 2 ANS

AMIGA 2000
A2000 ..... 5190 F
A2000 + moniteur..... 6890 F

PROMOTION STATION A2000
A2000 + moniteur+ DD SCSI 20 Mo + ext. mémoire 0 à 4 Mo ..... 8590 F
A2000 + moniteur+ DD SCSI 45 Mo + ext. mémoire 0 à 4 Mo ..... 9490 F
A2000 + moniteur+ DD SCSI 52 Mo + ext. mémoire 0 à 4 Mo ..... 9690 F

EXTENSION MEMOIRE A2000
compacte, 2 Mo extensible à 8 par palier de 2 Mo :
2 Mo .....1190 F 6 Mo .....2790 F
4 Mo .....1990 F 8 Mo .....3590 F

AMIGA 3000
A3000 25 Mhz, Wb 2.0, Unix 5.4, 5 Mo ram, DD 100 Mo, Multisync ..... 23500 F

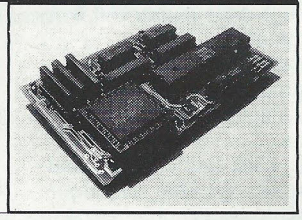
DISQUES AMOVIBLES SYQUEST
SQ555, 20 ms, cartouche 44 Mo comprise
interne ..... 3690 F externe ..... 5190 F
SQ5110, 20ms, cartouche 88 Mo comprise
interne ..... 5390 F externe ..... 6890 F

KIT 2.0 POUR A500 ET A2000 ..... NC

NOUVEAU : CARTE AVIDEO12 ET AVIDEO24

Une merveille d'intégration pour 4096 et 16 millions de couleurs en HIRES OVERSCAN (768 * 580) dans un mode d'affichage standard (rien à voir avec du HAM étendu ou un bricolage du signal vidéo composite). Compatibles avec tous les flickers fixers et genlocks internes et externes : trois niveaux d'inscrustation possibles. S'installe à la place de Denise. Workbench en transparence. 100 % français. Accepte tous les formats de l'Amiga plus les formats IFF ILBM en 12,15,18,21 et 24 bits. Interfaces AmigaDOS et AREXX. Logiciel de dessin AVPaint fourni en standard avec le logiciel d'animation OPERA. Possibilité de "double buffering" 2 x 12 bits sur AVideo 24 pour animation jusqu'à 17,5 images/sec. Contrôleur de disque spécial d'ARCHOS pour des animations "direct to disk" jusqu'à 2 Mo/sec. Sortie simultanée sur deux écrans pour AVideo24: un écran vidéo 24 bits et l'écran Amiga avec flicker fixer en 12 bits. De nombreux logiciels de la PAO au 3D compatibles AVideo.

AVIDEO 12 ..... 2490 F AVIDEO 24 ..... 4490 F



DIGITIGER II
digitaliseur 12 bits pour Amiga ultra-rapide ..... 2950 F

TVPAINT
painter 24 bits professionnel, nombreuses fonctions ..... 2390 F

3D
REAL 3D PRO ..... 4400 F
VOLUMM 4D PRO ..... 2450 F

AMIGA 500 PLUS
A500 +, nouveau chipset, 1 Mo chip ram ..... 2990 F.

STATION AMIGA 500 PLUS
A500 +, DD SCSI 45 Mo, 2 Mo chip ram ..... 6890 F

AMIGA 500
A500 ..... 2790 F A500 + moniteur ..... 4790 F
CADEAU : EXTENSION MEMOIRE 512 Ko !

EXTENSION 512 K0 A500
sans horloge .....240 F avec horloge .....270 F

KCS POWER PC BOARD
transforme votre Amiga en véritable IBM PC, fourni avec MS-DOS 4.01, 1 Mo ram et horloge
version A500 et A500 + ... 2190 F
version A2000 et A3000 ..... 2740 F

MEMOIRES COMPOSANTS
MEMOIRE, boîtiers ZIP ou DIP, (256Kb*4 ou 1Mb*4), le Mo..... 500 F
SupAgnus.....520 F Rom1.3 ..... 199 F 8520 ..... 120 F clavier A500 ..... 410 F

Tous nos prix sont TTC. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Matériel garanti un an sauf disques durs. Frais de port 60 F sauf machines (nous consulter)

PERIPHERIQUES
Lecteur interne 3"1/2 pour A500 ..... 530 F Lecteur externe 3"1/2 ..... 590 F
DD (seul) SCSI Seagate, 20 Mo, 28 ms.. 1490 F DD (seul) SCSI Fujitsu, 52 Mo, 11ms ..... 1990 F
DD (seul) SCSI Quantum, 52 Mo, 11ms 2190 F DD (seul) SCSI Quantum, 105 Mo, 11 ms 3590 F
A2286 : CARTE PASSERELLE AT, 1 Mo ram, lecteur 5" 1/4, DOS 4.01 ..... 4890 F
1950S : MONITEUR MULTISYNC COMMODORE ..... 3890 F

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI, 18 RUE DU DR ROUX, 91160 LONGJUMEAU TEL : (1) 60 13 99 18

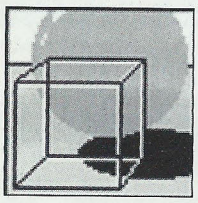
NOM _____ ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____
Règlement à la commande ou en contre-remboursement
par carte bleue N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date de validité |_|_| |_|_| DATE SIGNATURE

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	frais de port	
	TOTAL	

LE MIRACLE

IMAGE

3D



Parce qu'il nous renvoie à des références visuelles qui nous sont familières, le réalisme de synthèse étonne autant qu'il intrigue. Il nous donne à voir la mer, la lumière et les montagnes sous le jour d'une harmonie parfaitement naturelle. En fait, on se laisse éblouir par quelque chose qui n'est qu'un leurre, une interprétation réductrice des éléments de notre monde. Cette série d'articles a donc pour but de donner un aperçu de cet univers mystérieux et complexe de l'image de synthèse en le présentant d'une façon simple et claire. Inutile de vous replonger dans vos vieux livres de mathématique, nulle intention ici de vous mâtiner les neurones avec la géométrie des volumes et le calcul matriciel. Afin de mieux se comprendre tout au long de ces articles, on ne peut échapper à une première approche théorique de la synthèse d'image et des termes qui lui sont associés. On peut aussi la désigner sous le nom d'informatique graphique. Cela correspond à un ensemble de techniques et de méthodes qui permettent de produire de façon automatique des images. Le champ de l'infographie comprend trois grands sous-domaines :

– le matériel graphique : la communication avec l'ordinateur se fait obligatoirement par le biais de dispositifs d'entrée et de sortie ;

– le graphiciel : c'est tout ce qui constitue l'intelligence du système graphique, à savoir : algorithmes graphiques, programmes, données ;

– le dispositif d'affichage : les données fournies à l'ordinateur sont transcrites visuellement.

Mais il est essentiel de distinguer l'image infographique de l'image de synthèse. On peut parler d'image de synthèse dans le cas d'une image qui, avant d'être restituée de façon visuelle, n'a jamais connu de forme analogique. Ce type d'image résulte totalement de la mise en œuvre d'une suite logique de calculs. Pour être exact, il conviendrait de parler "d'image numérique algorithmique". Pourquoi ? Parce que si on parle "d'image numérique", on désigne aussi bien les images digitalisées, retravaillées ou non sur palette graphique, les images vidéo numérisées, en bref, toutes sortes d'images qui n'ont rien à voir avec la synthèse. De même, le terme "d'image algorithmique" reste également dans l'imprécision, car l'utilisation de procédures logiques et de calculs pour créer des images remonte à très loin. Dans l'histoire des images, le calcul, les procédés logiques et automatiques ont toujours été présents. Aussi surprenant que cela puisse paraître, les fondements de ce que sera l'image sur ordinateur sont déjà réalisés au début du 18ème siècle. Descartes démontre non seulement qu'une forme peut être réduite à une équation, mais aussi qu'une fonction mathématique peut trouver une formulation visuelle : la courbe. Plus tard, ce sont les peintres perspectivistes de la Renaissance qui élaboreront tout un système de représentation étroitement codifié. L'application, mais ausi le détournement de ce système, serviront de base à des siècles de création picturale. Les images d'Escher sont l'exemple même de la mise en application d'une démarche algorithmique vers un but esthétique.

Le graphisme est sans conteste l'une des applications les plus spectaculaires de l'informatique. L'évolution des ressources informatiques chargées du traitement de l'information graphique a entraîné l'image infographique vers une perfection qui la rend aujourd'hui suffisante à elle-même.

VUE D'ENSEMBLE

L'expression graphisme 3D désigne l'ensemble des méthodes qui permettent de créer, grâce à des moyens informatiques, des vues en perspective des objets les plus divers. On distingue principalement deux types d'images 3D :

– les images fil de fer (ou filaire) : essentiellement utilisées en CAO (Conception Assistée par Ordinateur). Une surface polyédrique, dont on dessine seulement les arêtes, schématise l'objet à représenter ;

– les images de synthèse : dans ce type d'image les objets deviennent des "solides" car ils introduisent en plus des notions de rendu qui souvent visent au réalisme.

La création d'une image 3D est un processus long et complexe que l'on peut diviser en trois étapes :

– description numérique de l'objet à représenter ;

– calcul de l'image (par l'ordinateur) ;

– restitution de cette image sur un terminal graphique.

La synthèse 3D, c'est aussi une configuration spatiale spécifique (espace dans lequel on travaille), et un support matériel (informatique et vidéo), dont il faut tenir compte des limites.

Quand on travaille dans les trois dimensions, on a affaire à une véritable maquette virtuelle qui est comprise comme un solide ou comme une enveloppe surfacique, dont tous les contours et les points sont calculés géométriquement par rapport à un repère placé dans la scène. Voilà donc jetés nos éléments de base : géométrie, repère et scène.

Avec le réseau de coordonnées de l'axe x et y, René Descartes réalisa l'union de la géométrie et de l'algèbre. Mais on trouve déjà un signe avant-coureur de ce mariage entre graphisme et nombres chez Dürer au 18ème siècle. Cet artiste dessinait des visages humains comme des courbes en abscisses (axe des x) et en ordonnées (axe des y). Par le jeu de la modification des coordonnées, il obtenait des visages de proportions différentes. En quelque sorte il inaugurait par cette technique la méthode qui consiste à générer des images multiples à partir d'une base de données unique (figure 1). Pour donner d'un objet quelconque une représentation tridimensionnelle, il faut constituer une maquette numérique de cet objet. Pour cela on a besoin de deux types de données : les données géométriques et les données de couleur. Les données géométriques qui seules nous intéressent pour l'instant permettent de définir la forme de l'objet, la position de l'observateur, l'angle de champ de vision, etc. Pour cela on utilise une forme particulière de géométrie, la géométrie analytique, où chaque point de l'espace est représenté par trois coordonnées (x, y, z), une droi-

SYNTHETIQUE

te est exprimée par une représentation paramétrique, et un plan, par une équation. Mais on ne peut pas en synthèse donner la description de tous les points d'un objet, ce serait là un travail interminable et on obtiendrait des bases de données rendues inutilisables par leur "lourdeur". On ne peut pas non plus dans le cas d'objets à surfaces complexes se contenter d'en donner une description en désignant simplement les sommets. Il faut décomposer les surfaces les plus complexes en surfaces élémentaires, en général des triangles ou des quadrilataires. On touche ici de près le problème des méthodes de modélisation que l'on verra plus tard.

REPERE CARTESIEN, VECTEUR

L'espace physique est décrit comme un ensemble de points. Le choix d'un repère approprié permet de définir la position d'un point quelconque grâce à trois coordonnées. A tout couple de point (A, B), on peut toujours associer un vecteur qui sera noté AB. Cette possibilité fait du calcul vectoriel un outil particulièrement commode. Un repère cartésien est constitué de trois droites graduées, de même origine O et perpendiculaires 2 à 2. Tout point de l'espace y est caractérisé par ses coordonnées : abscisse x, profondeur y et altitude (ou cote) z. Il existe deux façons différentes d'orienter un repère orthogonal. Il faut savoir que selon le système graphique employé, le repère utilisé change de sens. Faire une image de synthèse consiste donc à donner des points en terme de coordonnées (x, y, z) qui seront stockés, puis affichés. Dès qu'il apparaît sur votre écran, ce point prend le nom de "pixel". Par contre, dans la mémoire de l'ordinateur, sa représentation se fait en "bit".

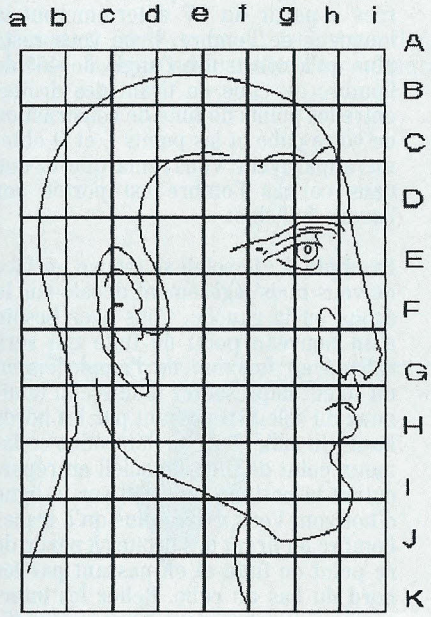
PIXEL

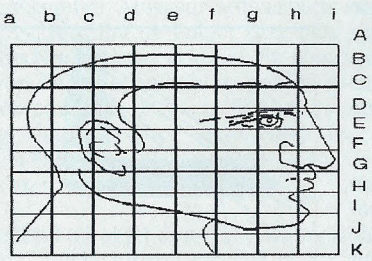
Ce mot résulte de la contraction de Picture Element qui signifie "le plus petit élément constituant une image". L'image que l'on voit sur l'écran correspond à un ensemble de points, tous définis par diverses valeurs numériques, leur colorimétrie et leurs coordonnées. Le plus souvent cette image est codée de manière analogique pour pouvoir être visible sur l'écran. C'est-à-dire que chaque valeur numérique est traduite en tensions électriques d'intensité variable à l'aide d'un transducteur. Ce type de codage pose un certain nombre de problèmes relatifs à la qualité de l'image lors de copies multiples sur support filmique ou vidéo. Lors de la transmission le signal analogique peut être perturbé (bruit) et perdre de sa qualité. Avec le codage numérique, par contre, on peut faire des copies en quantité industrielle sans aucune dégradation du signal. Un 1, même usé est toujours un 1.

BIT, OCTET

Un bit est une petite chose qui ne connaît que deux états : le oui ou le non, le 1 ou le 0. Voilà sur quoi repose le fameux codage numérique. Et l'octet, c'est tout bêtement un groupe de 8 bits. Pour passer par exemple de l'analogique au numérique, on échantillonne la bande passante (bande qui indique les variations du signal analogique) pour traduire le signal en une série de nombres. Généralement ces nombres sont exprimés en binaire (souvenez-vous de la base 2 du cours préparatoire), car cette base se prête bien aux manipulations électroniques ou mécaniques. En gros, pour résumer le principe : suivant l'absence ou la présence du courant, on fait un trou ou pas dans un support physique quelconque. La quantité de nombres à traiter devient dans le cas d'une image complexe rapidement astronomique. Les soucis bassement matériels sont donc de taille. Il faut disposer de supports possédant de hautes densités d'informations pour pouvoir les enregistrer ; et plus notre machine sera puissante, plus elle se dépêchera à traiter toutes ces informations. Outre la qualité du signal, le codage numérique est ce qui va nous permettre de manipuler l'image de façon complètement délirante dans le cadre d'une démarche artistique ou d'études scientifiques, en lui appliquant toutes sortes de routines mathématiques Le champ des possibilités offertes par le numérique est déjà très vaste. Les techniques très sophistiquées de traitement d'image ont conquis des domaines d'activité très différents, tels que la médecine qui l'utilise comme aide au diagnostique, la météorologie, la géologie (détection de gisements quelconque dans une image de télédétection satellite), le trucage vidéo... L'image informatique offre aussi tout un champ d'exploration pour la visualisation de l'invisible, comme par exemple, en prenant appui sur un code de couleurs, transcrire l'action du système nerveux sur les différentes parties du cerveau. Rendez-vous donc le mois prochain pour la suite de l'aventure...

Christelle R.





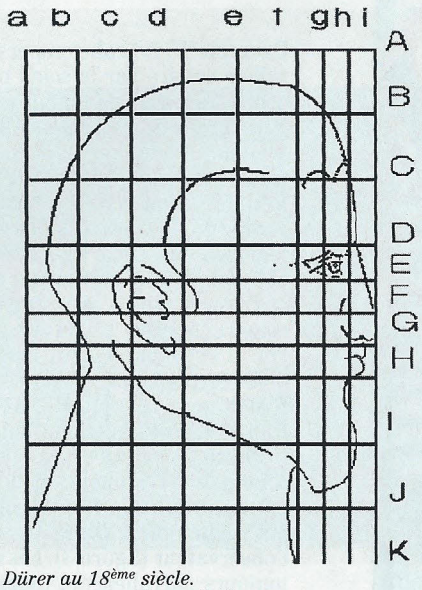


Figure 1 : méthode de variation des proportions d'un visage par modification des coordonnées, mise au point par Dürer au 18ème siècle.
Figure 1. A *Figure 1. B* *Figure 1. C*

DE LA 3D

2D

Pour donner de l'authenticité à un dessin, vous devez obligatoirement passer par le travail des ombres portées. En 3D, le problème ne se pose pas, c'est le programme qui s'en occupe tout seul comme un grand (encore qu'ils ne sont pas tous capables de le faire). En 2D, c'est à vous de faire le boulot..., et il y a des règles très strictes : suivant le mode de lumière (soleil ou lampe), la direction et la hauteur de la source lumineuse, l'emplacement et la position des objets (de face, de côté ou incliné), les résultats seront très différents. Pour mieux comprendre tout le processus des ombres nous allons étudier des exemples précis.

Après l'étude de la perspective parallèle et oblique pour la représentation d'objets 3D en 2D, nous allons voir comment fignoler nos chefs-d'œuvre : les finitions passent souvent par des petits détails qui, s'ils ne sont pas bien exécutés, peuvent gâcher les plus beaux dessins... Les ombres, les reflets et le travail des nuances en font partie.

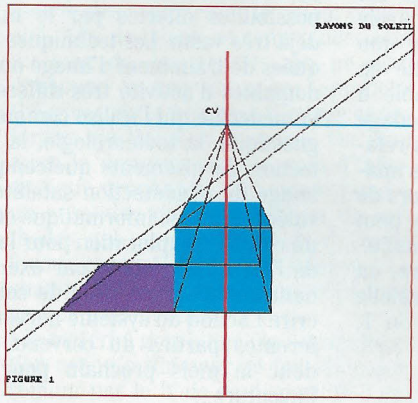


Figure 1

Exemple 1 : un cube en perspective parallèle éclairé par le soleil positionné à droite ou à gauche de l'observateur (figure 1). Dans ce premier cas, rien de vraiment compliqué : il vous suffit de tracer les "rayons du soleil" sur les extrémités concernées du cube. La longueur de l'ombre est déterminée par l'intersection entre les rayons du soleil et le sol. Vous remarquerez que dans ce cas précis vous n'avez que 2 lignes de construction du rayon d'action du soleil. Il est bien évident que plus votre objet est complexe, plus il a de points d'extrémité, et plus vous aurez de droites de construction (figure 2).

Exemple 2 : le même cube incliné en perspective oblique avec toujours le soleil positionné à droite ou à gauche de l'observateur (figure 3). Les rayons sont toujours parrallèles et touchent les extrémités du cube. La longueur de l'ombre est déterminée par l'intersection entre les droites tirées du sol et les rayons descendants. Une règle de logique s'impose donc : plus le soleil ést bas, et plus les ombres sont longues. Pour les déterminer plus facilement, n'hésitez pas à les étudier suivant les heures et les saisons dans l'environnement naturel, c'est-à-dire tout bonnement dehors.

Mais le soleil n'est pas toujours à droite ou à gauche de l'observateur, il peut être en face de vous ou derrière vous, ou en face de vous mais sur le côté droit ou gauche...

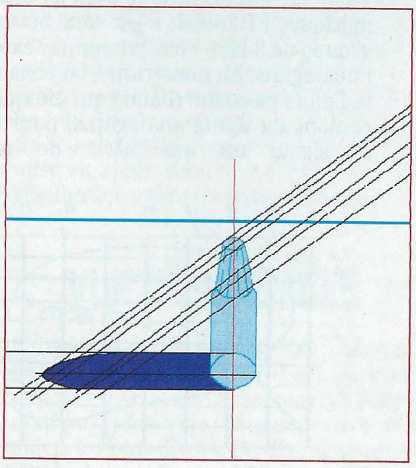


Figure 2

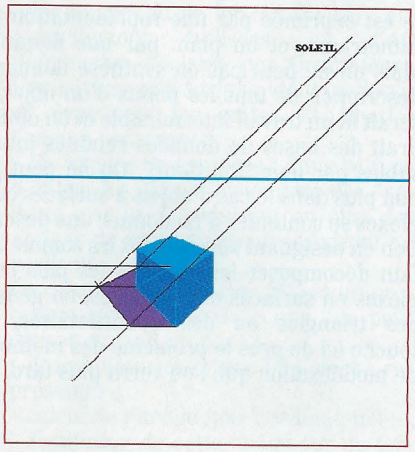


Figure 3

Exemple 3 : le soleil se trouve juste au-dessus du centre visuel du cube incliné à 45° (figure 4). Pour ce cas précis nous avons besoin des points de fuites qui ont servi à construire le cube lui-même, ainsi que son centre visuel. Il nous faut tracer deux droites qui partiront du centre visuel et qui passeront par les extrémités basses du cube A et B. Tirez ensuite les 2 lignes représentant le rayon d'action du soleil en passant par les extrémités hautes du cube. Ce rayon n'est plus parallèle mais triangulaire comme pour un faisceau de lumière se réunissant sur la ligne verticale du centre visuel. Les intersections C et D entre le rayon solaire et les droites tirées à partir du CV détermineront la longueur de l'ombre. Il ne vous reste plus qu'à construire l'angle de 45° de l'ombre du cube en tirant des droites entre les points de fuite de construction de votre cube et les points C et D obtenus auparavant. Vous remarquerez que dans ce cas l'ombre est portée sur l'avant de l'objet.

Exemple 4 : le soleil se trouve en face de vous mais légèrement décalé sur la droite ou la gauche. Vous avez besoin d'un nouveau point de fuite qui sera calculé en fonction de l'emplacement du soleil. Représentez le faisceau lumineux du soleil en passant par les bords hauts du cube. Puis on détermine ce fameux point de fuite du soleil en répercutant la position du soleil sur la ligne d'horizon. Vous n'avez plus qu'à tracer l'ombre en tirant des droites à partir de ce point de fuite et en passant par les bord du bas du cube. Reliez les intersections, l'ombre vient d'apparaître (figure 5).

EN 2D (3)

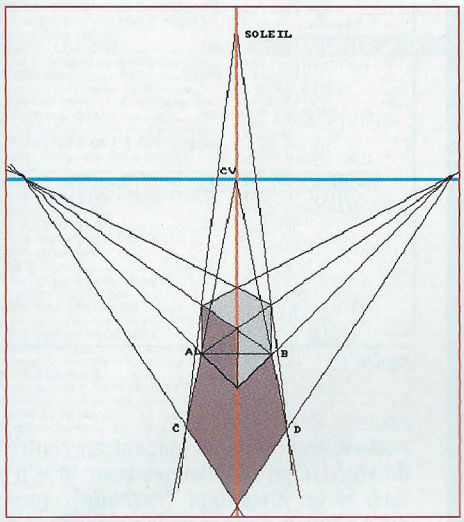


Figure 4

LA LUMIERE ARTIFICIELLE

Nous venons de faire le tour de la question sur l'éclairage naturel, mais il nous reste à voir une dernière petite précision dans le domaine des ombres portées : la lumière artificielle. Celle-ci diffère quelque peu de la précédente : les ombres sont plus floues mais plus directes, le nombre de lampes détermine le nombre d'ombres portées, l'intensité lumineuse, la longueur des ombres.

Exemple 5 : notre cube est éclairé par deux sources lumineuses artificielles. Chaque lampe a son propre point de fuite qui doit toujours être positionné à la verticale de l'emplacement de la lampe, l'éloignement ou la proximité de ce point de fuite règlera l'intensité de la lampe et donc l'ombre portée de l'objet (figure 6).

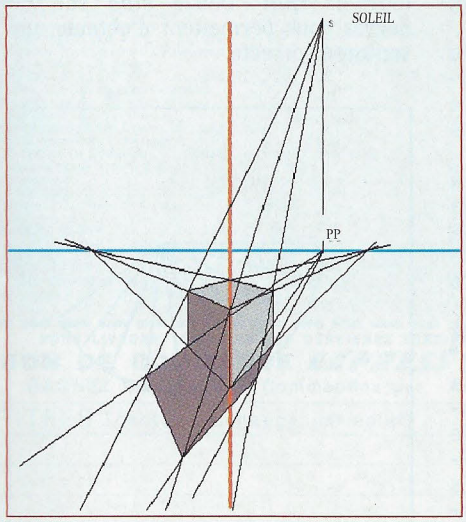


Figure 5

LES REFLETS

Après l'éclairage, le second problème que vous pouvez rencontrer, ce sont les reflets. Là encore vous avez trois sortes de reflets : le petit reflet lumineux dû à l'éclat d'une matière spécifique comme le métal ou l'acier sur la lumière, le reflet dans un contexte liquide (mer ou lac), le reflet dans un miroir (dans une pièce par exemple).
Sur la Ferrari F40 (figure 7), vous pouvez remarquer que l'éclat de la carrosserie a été rendu plus réaliste grâce aux différentes nuances utilisées, et à une couleur plus claire pour faire ressortir des éclats de lumière (cette image de Leo Capricorn a été d'abord créée sur Imagine de Impulse en 3D, puis retravaillée en 32 couleurs sur DPaint pour un rendu maximum des reflets). Pour résumer l'emploi des couleurs, "spread" que nous avons déjà vues dans cette rubrique, est un excellent moyen de trouver les bonnes nuances entre deux couleurs, et n'oubliez pas qu'une couleur claire fait ressortir une partie de votre dessin, alors qu'une couleur sombre pourra diminuer l'intensité de celui-ci. DigiPaint, ayant l'avantage de travailler en 4096 nuances, vous permet un plus grand choix de teintes, mais la partie la plus intéressante de ce logiciel est son contrôle sur la luminosité et la transparence. Ainsi vous avez la possibilité de faire un dégradé du plus bel effet suivant l'emplacement du reflet voulu et de sa densité. Dpaint IV est très pratique pour le même sujet : vous avez la possibilité de déterminer le rayon lumineux et donc sa source.

Le reflet dans l'eau est une des représentations les plus compliquée : vous devez tenir compte non seulement de l'inversion dûe au reflet lui-même, mais aussi de la disproportion de celui-ci. Ainsi suivant certains angles de vues, le reflet de l'objet sera plus grand ou plus long que son original. En plus de l'inversion du reflet, n'oubliez pas de prendre en compte l'état de l'eau. Sur une eau très calme, le reflet sera simplement inversé, mais si elle est quelque peu agitée, tout le reflet s'en trouve modifié.

Le reflet d'un objet dans un miroir est exactement l'image inverse de celui-ci. Ainsi vous devez représenter tout à l'envers, y compris des lettres si c'est un texte qui se reflète. Un petit conseil : avant de commencer, prenez une petite glace de poche, et regardez autour de vous à travers elle, vous verrez comme le monde peut être différent vu de cette manière.

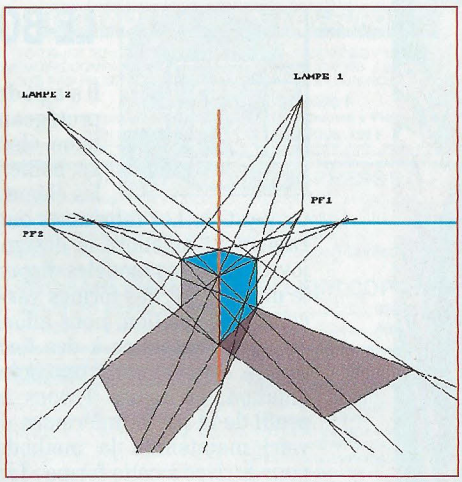


Figure 6

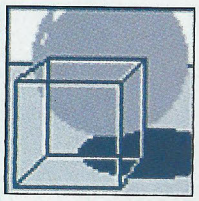
Voilà nous en avons fini avec tous les petits soucis de la 3D sur de la 2D... mais pas de la 2D puisque nous nous retrouverons le mois prochain pour en savoir plus sur toutes les possibilités d'utilisation des brosses sur nos logiciels 2D préférés.

Isabelle Halimi

Figure 7

LE BATON DE PLAISIR

3D



LE BOITIER

Il s'agit de la coque protégeant le système électronique. Le boîtier contient les éléments vitaux du joystick. Les fabricants ont considérablement amélioré le design de leurs joysticks, et les modèles disponibles sur le marché ont des formes variées. Pour cette modélisation, nous allons essayer de nous cantonner à des formes classiques, avec toutefois une pointe d'imagination. La figure 1 vous montre le profil de la partie inférieure du boîtier, voici maintenant la méthode utilisée pour arriver à cette forme : **faites** appel à la fonction ***"edit/add/disk"*** autour de ce disque, et **demandez** 20 ***"vertices"***. **Sélectionnez** la totalité de votre disque, puis, à l'aide de ***"tools/selector"***, **désélectionnez** les ***"vertices"*** que vous conserverez, à savoir le ***"vertex"*** du centre, et la moitié du disque (figure 2). Sur cette base, à la même hauteur que le ***"vertex"*** du centre (en "UP/DOWN"), et à quelques encablures de là, **placez** un nouveau ***"vertex"***. **Répétez** l'opération pour le ***"vertex"*** du bas (figure 1). Avant de passez à la suite, **reliez** tous vos ***"vertices"*** ensemble afin de ne pas oublier des faces dans la suite des opérations.

La fonction ***"edit/do/reflect"*** va nous permettre d'obtenir la forme de la figure 1. Pour cela, **sélectionnez** la totalité de votre objet, et **placez** votre curseur sur un des derniers ***"vertex"*** créé. **Invoquez** ensuite la fonction ***"reflect"*** (figure 3).

Non, vous ne vous êtes pas trompés de revue, et l'imprimeur n'a pas inversé les pages avec une revue classée X, "bâton de plaisir" est simplement la traduction littérale du mot "joystick". La modélisation de ce mois sera donc un joystick. Les formes structurées de l'objet en question nous permettent d'aborder plusieurs fonctions aussi diverses que "reflect", "duplicate" "subdivide", "spin", "extrude" et "snap".

Sur la base de ce premier objet, que nous nommerons "boîtier inférieur", nous allons créer le boîtier supérieur. La figure n° 4 vous montre les étapes nécessaires pour obtenir ce résultat :

– croquis n° 1 de la figure 4 : **sélectionnez** la totalité de votre scène.

– croquis n° 2 : après avoir invoqué la fonction ***"edit/add/duplicate"***, **faites** pivoter votre objet sur lui-même.

– croquis n° 3 : à l'aide du ***"grabber"*** et des ***"coordinates"***, **placez** votre ***"duplicate"*** au-dessus de l'objet initial.

La suite des opérations va consister à modifier la forme du boîtier supérieur : le dessus du boîtier supérieur doit être plat.

Pour cela, **détruisez** quelques ***"vertices"*** comme vous l'indique la figure 5. ***"Tools/edgemaker"*** vous permettra de relier ensemble les différents ***"vertices"*** laissés sans ***"edges"***. En sélectionnant la totalité de votre scène, en vous plaçant au centre de votre objet (edit/snap/cursor to center), et en invoquant ***"extrude"***, vous allez pouvoir donner de la profondeur à votre boîtier (voir figure 6). Sur le dessus du boîtier que vous venez de créer, **réalisez** à l'aide d'un cercle et d'***"extrude"*** successifs, une décoration qui servira de support à la manette de jeux (voir Wire Frame).

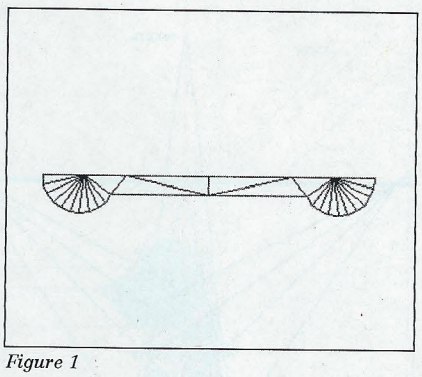


Figure 1

LES VENTOUSES

Le joystick se maintient au sol à l'aide de quatre ventouses situées sous le boîtier inférieur. **Faites** appel à un cercle de 24 ***"vertices"***, **gardez** uniquement 1/5ème de ce cercle. **Ajoutez** un ***"vertex"*** supplémentaire dans le prolongement du dernier. **Positionnez-vous** comme l'indique la figure 7, et **invoquez** la fonction ***"spin"***. Douze ***"step"*** sur 360 degrés vous permettent d'obtenir une ventouse correcte.

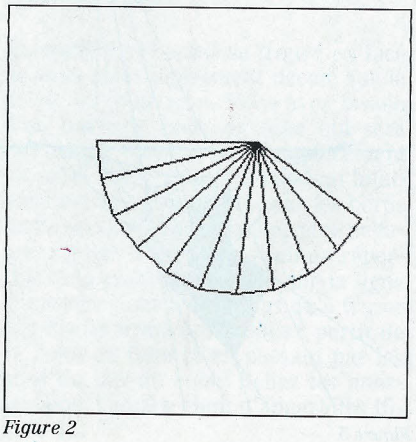


Figure 2

Joystick.

3615 JESSICO
SUPER QUIZZ !
CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

SIMULATION TOP 295
Panza K.+Prince de Perse+Targhan
EXTRA BALL 295
Bumpy+Tennis+Sliders+Pinball Magic
MOVIES STARS 299
Dick Tracy +Moonwalker+Indiana jones
SOCCER STARS 292
E.Hughes intern.soccer +Gazza 2 +Kick off 2 + Microprose soccer
LA COMPIL' INTEGRALE 299
Lotus Turbo +Toyota Celica+Combo racer + Team Suzuki
DELTA FORCE 299
Fire forget 2 + Barbarian 2 +Knight force + Dark century
LES COLLECTORS 295
Lotus 1+Venus+J.pond+Ghouls n'ghost
STARS SIX 299
Fire forget 2+Mystical+Dark century +Swap +Crazy cars 2+Off shore warrior
FOOTBALL CRAZY 255
Kick off 2+Player manager+Final whistle
LES MAITRES DE L'AVENTURE 345
Mauipiti island + Operation stealth + Voyageurs du temps
SUPER STARS SPORT 295
Beach volley +Rugby simulator +Kick off + Great court
3D SUPER STARS 295
F29 + Hard drivin + Stunt car + Battle command
NRJ 3 295
F16 + Double dragon 2 +Italy 90 +Wellfris +Turbo out run
SUPER ACTION PACK 295
Supercars +Impossamole + Switchblade +Gary lineker + Toyota celica
SIMS PACK 362
Interceptor +Indy 500 +Submarine attack
SUPER HEROES 299
Spy who loved me +Last ninja 2 Robocop +I.Jones last crusade
SWORD AND MAGIC 245
Targhan+Barbaria 2+Crystal arborea
TOP 3 285
Tennis + Pinball +Moonblaster
LES STARS 295
Skweek + Builderland +Bumpy +Superskweek
LES JUSTICIERS 3 295
Batman +Robocop 2+Shadow warrior
OCEAN ARCADE 295
Golden axe + Narc + Off road racer Midnight resistance
OCEAN 3D 295
Manchester united. + Pro tennis tour. Beach volley + Off road racer
LES COSTOS 295
Flimbo's quest +Twinlord +Monsters Rick dangerous 2
AVENTURES EXTRAORDIN. 295
Zac mac cracken + Iron lord +Rocket ranger + Manoir de morteville
AIR COMBAT ACES 325
Falcon + Gunship +Bomber
LES BATTANTS 2 295
Rick dangerous 1&2 +Satan +Double dragon 2+ Licence to kill
10 MEGA HITS 3 345
Stunt car + Last ninja 2 + 3 Slooges +Foot man 2 +Highway 2 +Tetris +Defender +Trivial 2 +Ranx +APB
AIR SEA SUPREMACY 295
Silent service +Gunship +P47 Thund +Carrier command+F15 StrikeEagle
KARATE ACES 295
Double dragon 1&2 + Last ninja 2 Oriental games
QUEST OF GLORY 295
Cadaver +Midwinter+Bat+Bloodwych
10 GREATS GAMES 345
Ferrari F1 +Rick dangerous +Tintin +Pic'n pile +Night hunter +Superski +Carrier comman +Chigago 90 +Pro tennis tour + Xenon 2
TOP LEAGUE 295
Speedball 2 + Rick 2 +Falcon +Midwinter + TV sport football
FUN RADIO 292
Tortues ninja + Back to the future 2 Day of thunder + Gremlins 2
TOP ACTION 225
Hard drivin + Strike force harrier Pick'n pile + Licence to kill
SUPER SEGA VOL 1 275
Shinobi + Super monaco GP +E-swat Golden axe + Crackdown
CAPCOM COLLECTION 275
Strider 1&2+Un squadron +Dinasty Forgotten world +Ghouls'n ghosts +Led storm + Duel
COMPILATION FALCON 352
Falcon + Mission 1 +Mission 2
LE TEMPS DES HEROS 285
Prince of persia +North & south Moonblaster
LES STARS 285
Skweek + Builderland +Bumpy Superskweek
SUCCES STORY 225
Bumpy + Skweek + Turbocup +Crazy shot + Space racer
TITUS ACTION 299
Off shore warrior+ Wild street + Fire and forget 2 +Galactic conqueror

PLANETE AVENTURE 295
Indi. jones avent.+Maniac mansion Explora 2+Portes du temps
MEGAMIX 275
Turrican + Chase hq Shadow warriors + Altered beast
NRJ 2 295
Mystical + Light corridor+Shuffle.cafe Crazy cars 2+Pinball magic +
STARS D'HOLLYWOOD 245
Batman +Indiana jones+Robocop +Ghostbusters 2
SUPER SIM PACK 275
Italy 90 + Snowstrike +Heavy metal +Turbo out run
ACTION PACK 265
Turrican 1+2+Kick off +X-out

LOGICIELS JEUX

3D CONSTRUCTION KIT 375
4D BOXING 252
4 WHEELS DRIVE 252
AIRBUS A320 392
ADS + SHERMAN M4 282
AIGLE D'OR LE RETOUR 282
AGONY 252
AIR SUPPORT 252
ALIEN BREED 1MEG. 252
AMNIOS 252
ANOTHER WORLD 292
ATAC 342
AVENTURES DE MOKTAR 292
AVANTAGE TENNIS 242
BABY JO 282
BARBARIAN 2 252
BAT 2 342
BATTLE ISLE 292
BATTLE OF BRITAIN 292
BIRDS PREY 1Meg 342
BLUES BROTHERS 252
BOMBER MAN 292
BONANZA BROS 252
BOSTON BOMB CLUB 252
CADAVER DATA DISK 145
CASTLES 292
CELTIC LEGENDS 292
CHAOS ENGINE 292
CONAN 292
CRIME CITY 292
CROISIERE P. UN CADAVRE 272
D GENERATION 302
DESTINATION DANGER 292
DAEMONGASTE 292
DEUTEROS 252
DEVIOUS DESIGNS 252
DOUBLE DRAGON 3 252
DUCK TALES 252
ELF 252
ELVIRA 2 (1 MEG) 342
EPIC 252
EYE OF BEHOLDER 2 292
F15 STRIKE EAGLE 2 342
FACE-OFF 252
FATE 325
FINAL FIGHT 252
FIGHTER COMMAND 292
FIRST SAMOURAI 252
FLIGHT OF THE INTRUDER 342
FLOOR 13 292
FORT APACHE 292
FUZZBALL 192
G LOC R360 SEGA 252
GAUNTLET 3 242
GOBLIINS 292
GUARDIANS 262
HARPOON 1.21+ SCEN 2 342
HARLEQUINS 262
HEIMDALL 1 Meg 292
HOOK 252
HUDSON HAWK 252
HUNTER 292
JOHN MADENN FOOTBALL 252
KAWASAKI 262
KILLERBALL 295
KNIGHTMARE 315
KICK OFF 2 + SCENARIO 242
KO 2 FINAL WHISTLE 125
KO 2 GIANT OF EUROP 125
KO 2 RETURN TO EUROP 125
KO 2 SUPER LEAGUE 125
KO 2 WINNING TACTIC 125
LEANDER 292
LEMMINGS DATA DISk 192
LETHAL XASS 265
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 252
LORD OF THE RINGS 292
M1 TANK PLATOON 292
MAGIC POCKETS 252
MANCHESTER UNITED Europe 252
MEGA FORTRESS 252
MEGA-LO-MANIA 292
MEGA TWINS 252
MERCENARY 3 292
MICROPROSE GOLF 342
MICROPROSE GRAND-PRIX 342
MINDWINTER 2 342
MIG 29 SUPER FULCRUM 392
MONKEY ISLAND 2(1 MEG) 292
MOONSTONE 292
MYTH 272
NASKAR 289
NO BUDIE'S LAND 262
ORK 252
OUTRUN EUROPA 252
PANZA KICK BOXING 282
PAPERBOY 2 252
PARAGLIDING 262
PARASOL STAR 252
PEGASUS 252
PGA GOLF TOUR 252
PIT FIGHTER 2 292
PLAYROOM 292
POPULUS 2 292
POWERMONGER D.DISK 145
RACE DRIVIN 242
REACH FOR THE SKIES 342
REALMS 292

LOGICIELS JEUX

RED BARON (1 MEG) 342
ROBIN HOOD 252
ROBOCOD 252
ROBOCOP 3 252
RUGBY-THE WORLD CUP 242
SHADOW SORCERER 1MEG 272
SHUTTLE 392
SILENT SERVICE 2 342
SIM CITY + POPULUS 292
SIM EARTH 252
SMASH TV 252
SNOW BROSS 252
SON SHU SI 262
SPACE ACE 2 342
SPACE CRUSADE 252
SPACE GUN 252
SPEEDBALL 2 242
SPOT 252
STARUSH 249
STEVE MAC QUEEN 252
STRATEGO 252
STORMBALL 252
SUPAPLEX 252
SUPER SKI 2 295
SUSPICIOUS CARGO 292
TENNIS CUP 2 262
TENTACLE 252
TERMINATOR 2 242
THE ADAMS FAMILY 252
THE SHOE PEOPLE 242
THE SIMPSONS 242
THUNDERHAWK AH-73M 292
THUNDER BURNER 262
TIP OFF 252
TORTUES NINJA 2 252
ULTIMA VI 292
UTOPIA 292
VIDEO KID 252
VROOM 242
WARZONE 242
WIZKID 262
WOLF CHILD 272
WOLF PACK 292
WONDERLAND 292
WORLD CLASS CRICKET 292

UTILITAIRES

3D TOOLS 675
AMOS Français 459
AMOS COMPILER 299
AMOS 3D 349
ART DEPARTEMENT 715
AUDIOMASTER III 625
AUDIO SCULPTURE 445
BIG BANG 1499
COMPTE CHEQUE 250
DELUXE MUSIC Construc. set 675
DELUXE PAINT IV 849
DEMO MAKER 1MB 385
DEVPAC 2 699
DIGI-PAINT III 699
DISCOSCOPIE PRO 3.0 390
DOS 2 DOS 399
EXPRESS PAINT 425
FAMILICOMPTE 325
GFA BASIC+ INTERPRETEUR 490
COMPILATEUR GFA BASIC 395
HARMONY 425
INFOFILE 499
KINDWORDS 2.0 415
MAXIPLAN PLUS FR. 699
MUSIC BOX A 349
MUSIC BOX B 349
MUSIC WARE 349
PACK VIDEO AND SOUND 585
PERFECT SOUND 500 725
PHOTOLAB 699
PIXMATE 525
POWER WORKS 849
PROFIL 350
SONIX 425
STUDIO 24 1290
SUPERBACK 495
TOOLBOX AMIGA 195
TRACK 24 575
VIDEO EFFECTS 699
VISTA PRO 925

BOITIERS

avec serrure+clé
BOITIER DD 50L : 50x5.25" 119
BOITIER DD 100L : 100x5.25" 149
BOITIER DS 40LB : 40x3.50" 99
BOITIER JSY 80 : 80x3.50" 109

PRIX BUDGET

AFTER BURNER 99
ARKANOID 2 99
AUSTERLITZ 99
BATTLESHIPS 99
BARBARIAN (PAL) 99
BARBARIAN (PSY.) 99
BATMAN (CRUSADE) 99
BEACH VOLLEY 99
BLOODWYCH 99
BUBBLE BOBBLE 99
CALIFORNIA GAMES 99
CONFLICT EUROPE 99
CRAZY CARS 99
DEFENDER OF THE CROWN 99
DOUBLE DRAGON 99
DRAGON SPIRIT 99
D.THOMPSON O.CHALLENGE 99
FOOTBALL MANAGER 99
GAUNTLET 2 99
IRON LORD 99
KARTING GRAND PRIX 99
LAST NINJA 2 99
LOMBARD RAC RALLY 99
MOONWALKER 99
NORTH AND SOUTH 99
ONSLAUGHT 99
OPERATION NEPTUNE 99
OPERATION WOLF 99
PLATOON 99
PREDATOR 99
RAMBO 3 99
RED HEAT 99
ROADBLASTER 99
ROBOCOP 99
ROCK STAR 99
RUN THE GAUNTLET 99
SHERMAN M 4 99
SHINOBI 99
SHUFFLEPUCK CAFE 99
SILKWORM 99
SPEEDBALL 99
STARGLIDER 2 99
SUPER HANG ON 99
TARGHAN 99
TENNIS CUP 99
TV SPORTS FOOTBALL 99
VIGILANTE 99
WATERLOO 99
WINGS OF FURY 99
WORLD CLASS L/BOARD 99

JOYSTICKS

COMPETITION PRO 149
PRO 5000 149
QUICKJOY JUNIOR 59
QUICKJOY 3 SUPERcharger 199
QUICKJOY 5 SUPERBOARD 199
QUICKJOY VI JETFIGHTER 149
QUICKJOY TOPSTAR 279
QUICKJOY SEGA FIGHTER 199
QUICKJOY NI-5 NINTENDO 159
QUICKJOY TURBO PEDALES 269
QUICKJOY MEGASTAR Junior 139
QUICKJOY MEGASTAR 329
QUICKJOY SUPERSTAR 179
QUICKJOY TOPSTAR PC 299
CARTE JOYSTICK -> PC 159
KONIX SPEEDKING Autofire 129
KONIX THE NAVIGATOR 149
STING-RAY 149
MANTA-RAY 129
QUICKSHOT APACHE 1 89
QUICKSHOT MAREVICK 1 159
QUICKSHOT PYTHON 1 109
WICO ERGOSTICK 199

RUBANS

Tous les rubans NB par 3 144
CITIZEN 120D +SWIFT 9/24 59
EPSON LX 800/LQ 800 59
STAR NL 10 59
STAR LC 10 59
STAR LC 10 COULEUR 99

DIGITALISEUR VIDI N°1 EN EUROPE!

- DIGITALISE AU 1/50s TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGA - RESOLUTION 320 x 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

PACK VIDI NEW AMIGA 1290 F
(ce pack comprend le digitaliseur VIDI + VidiChrome + PhotonPaint)
VIDI RGB COLORIAGE ELECTRONIQUE 799 F

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3

-Copie de disquettes en moins de 30 secondes
-SYNCHRO EXPRESS nécessite un 2ème lecteur
-Sélection par menu des débuts et fins de pistes (jusqu'à 85 pistes), une ou deux faces, autosélect-Duplicattion d'autres formats tel IBM, MAC, etc

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !
SYNCHRO EXPRESS AMIGA ..... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 ..... 450 F

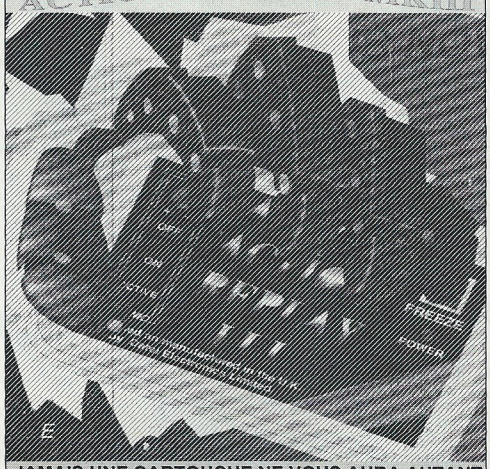
ACCESSOIRES

SOURIS GENIUS 249
EXTENSION 512K 360
EXTENSION 512K+HORLOGE 390
EXTENSION 1.5 Mo+HORLOGE 999
SWITCH SOURIS/JOYSTICK 199
ADAPT.4 JOYSTICKS 75
Adaptateur **KICKSTART1.3/2.04-259**
LECTEUR INTERNE A500 540
LECTEUR INTERNE A2000 590
LECTEUR EXTERNE 3.50" 695
EXT.MEMOIRE 1MO A500 + ... 499
EXT.MEMOIRE 512K A500 + ... 399
INTERFACE MIDI 242
ETIQUETTES 3.50" LES 100 32
Imprimante STAR LC200 coul. 2390

LIBRAIRIE

BIEN DEBUTER AMIGA 99
BI. DEBUT. LANGAGE MACHINE 129
LA BIBLE DE L'AMIGA 340
LA BIBLE DE L'AMIGA + disc 390
GRAND LIVRE AMIGABASIC 249
GRAND LIVRE AMIGABASIC+Disc 349
LIVRE DE L AMIGADOS 149
LE LIVRE DELUXE PAINT III 145
LE LIVRE DE LA VIDEO AMIGA 195
LIVRE DES IMPRIMANTES + Disc 299
LIVRE DE LA MUSIQUE + Disc 199
LIVRE LECTEUR DISQUET.+Disc 299
LIVRE DE SUPERBASE PRO 169
TRUCS ET ASTUCES V.2 + Disc. 229

ACTION REPLAY MKIII



JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

- VIRUS KILLER
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.(AUCUNE CONNAISANCE NECESSAIRE)
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT
- BOOT SELECTION + DISK MONITOR
- SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK

AMIGA 500 / 1000 595
AMIGA 2000 695

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

Disquettes 3.50" DFDD

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

BOITIER PLASTIQUE 3.50".....32 F LES DIX

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par à retourner à **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 25 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

15-02

carte bleue
date d'expiration .....

NOM ..... PRENOM .....
N° ET RUE .....
VILLE ..... CODE POSTAL
FAX : 93.97.07.00

SIGNATURE OBLIGATOIRE

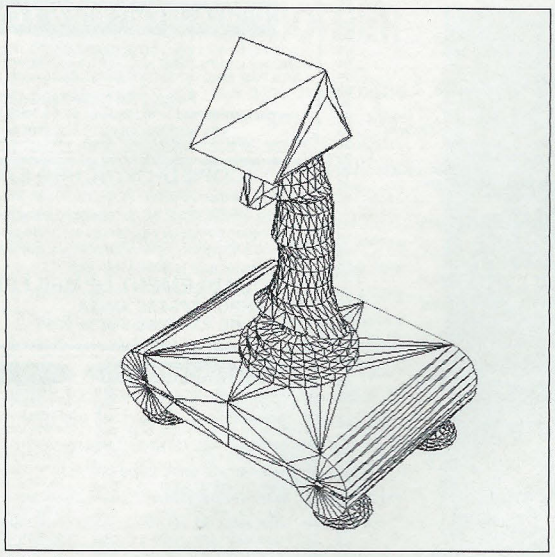
PORT : LOGICIEL JEUX 20 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25 F
DOM TOM + ETRANGER + 60 F

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur ..... DISC ❑ K7 ❑ ■ Votre N° Client .....

LE BATON DE PLAISIR



Wire Frame.

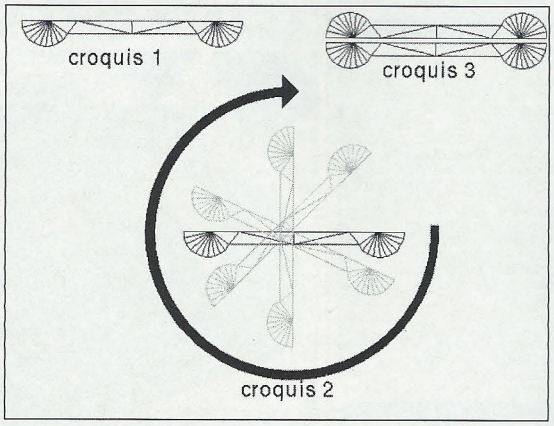


Figure 4

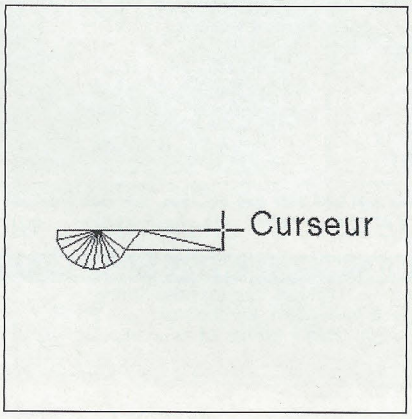


Figure 3

Dupliquez trois fois cette ventouse, puis **positionnez-les** sous le boîtier.

LA MANETTE DE JEUX

La base de la manette de jeux est la décoration faite de cercles ***"extrudés"*** que vous avez réalisés sur le boîtier supérieur.
La forme spécifique de cette manette va vous être expliquée à l'aide des nombreuses figures suivantes :
– Figure 8 : **récupérez** le cercle de la décoration par un ***"duplicate"***.
– Figure 9 : **déformez** le cercle récupéré à l'aide du module ***"expand"***.
– Figure 10 : **ajoutez** à la base du cercle dupliqué, une partie de cercle qui apportera la courbure ergonomique de la manette. Cette courbure ne vous servira que de modèle, nous le détruirons après.
– Figure 11 : "extrudez" votre cercle de base en positionnant celui-ci sur la courbure, en avançant ***"vertices"*** par ***"vertices"***, puis **redimensionnez-le** à l'aide de la fonction ***"expand"***. Sur le sommet de la manette, **placez** un ***"prism"*** que vous pouvez améliorer à l'aide d'***"extrude"***. ***Reliez-le*** à la manette à l'aide de la fonction ***"Edgemaker"*** (voir Wire Frame).
Il ne vous reste plus qu'à apporter des détails comme les boutons, la gachette, etc. Vous pouvez ajouter un fil, et l'inclure à la scène de l'Amiga 2000, que nous avions modélisée dans le numéro 32 d'Amiga Revue.

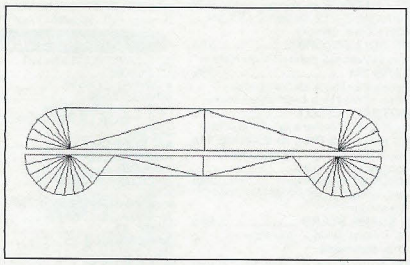


Figure 5

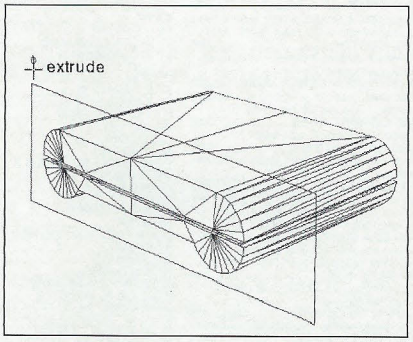


Figure 6

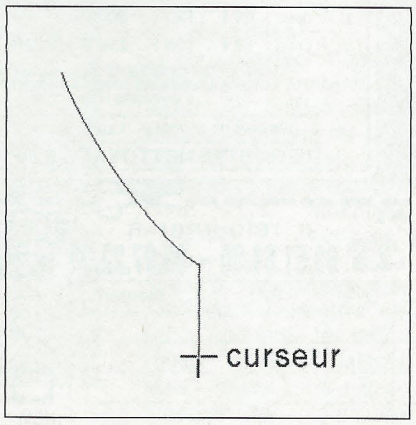


Figure 7

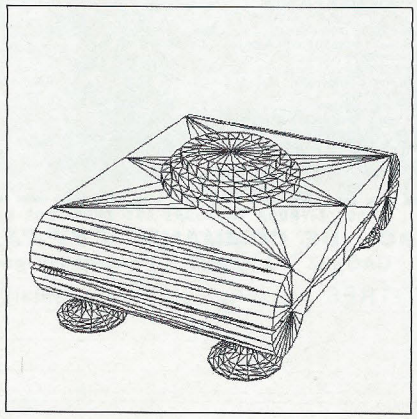


Figure 8

L'IMAGE

L'image a été réalisée en 24 Bitplanes, dans une résolution de 704 X 580. L'image en mode HAM 352 X 580, est bien entendu disponible avec les scènes Sculpt et Turbo sur la disquette du mois.

Pascal Rimbault

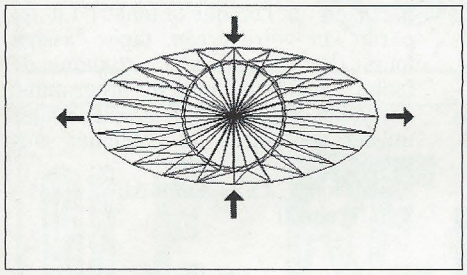


Figure 9

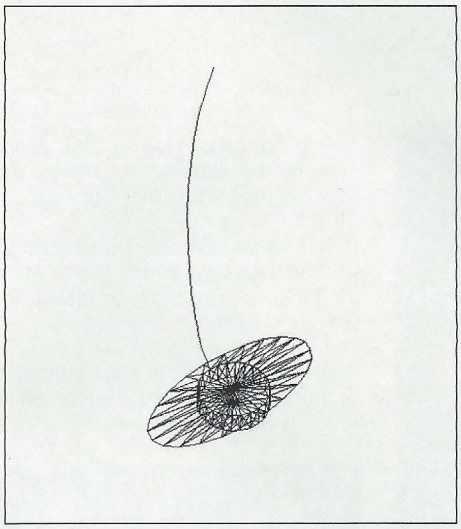


Figure 10

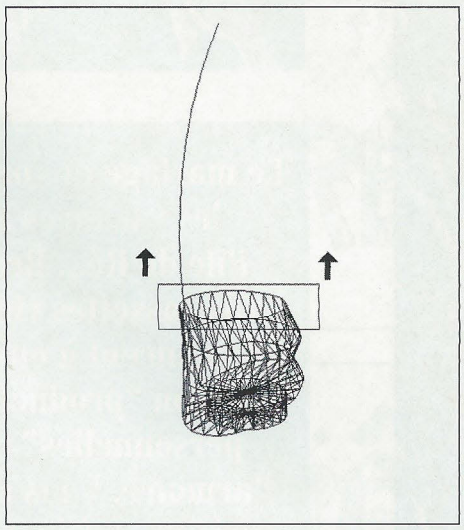


Figure 11

62, rue Gabriel Péri - 93200 Saint-Denis
Tél: 42.43.22.78 - Fax: 42.43.92.70
Métro Saint-Denis Basilique
Du mardi au samedi de 9h à 19h

SCAP Informatique

DOMAINE PUBLIC
Arrivages constants des Etats-Unis, d'Angleterre & d'Allemagne.
jeux-démos-langages-utilitaires-images
Envoyez-nous une enveloppe timbrée pour recevoir notre catalogue gratuit
30 frs la disquette, la 5ème gratuite !!!

OCCASIONS
1ère main des machines révisées garanties 6 mois à des prix défiant toute concurrence.

AMIGA 3000
Stations 16 et 25Mhz
Stations Unix couleur
Démonstration et promotion...

Appelez-nous pour obtenir nos derniers prix...

PROMOTION
Lecteurs externes complets 3"1/2
690,00 frs
Dans la limite des stocks disponibles

PROMO
A2000 + CARTE GVP + 105Mo Quantum
12950,00FRS

SCAP Informatique rachète votre A500 pour l'achat d'un A2000 aux meilleures conditions...

UNITES CENTRALES
Amiga 500
Amiga 500 écran 1084S
Amiga 2000
Amiga 2000 écran 1084S
SUPER PROMO N.C.

LES PRIX, LA COMPÉTENCE, TOUS LES ATOUTS SONT ENTRE VOS MAINS...

Disquettes 49F les 10

Prix indicatifs, succeptibles d'êtres modifiés sans préavis – Les promotions ne sont pas cumulables – Dans les limites des stocks disponibles

Le mariage de tonton, les vacances à l'île de Ré... Bref, vos cassettes vidéo commencent à envahir le rayon "productions personnelles" de l'armoire. Vous avez envie de reporter vos meilleures séquences sur une bande de magnétoscope de salon, et bien sûr d'incorporer au début d'icelles un titre. Un jeu d'enfant avec votre Amiga.

Titres, sous-titres, génériques, ce genre de production possède ses lettres de noblesse, certains génériques sont de purs chefs-dœuvre ("Psychose" de Hitchcock), d'autres sont de véritables dessins animés, le meilleur exemple demeurant la "Panthère Rose", conçue initialement pour le générique du film de Black Edwards puis promue au rang de "star du cartoon".

Votre production sera plus modeste, vous voulez simplement mettre devant la séquence concernée "Ile de Ré. Août 1991".
Reliez votre machine à un magnétoscope, sortez votre transcodeur ou votre genlock, envoyez votre programme préféré de création graphique.

Pour un titre simple vous cliquez dans la fonction "texte" ou équivalente et là,

Générique animation "protection maternelle et infantile" P. Mercy.

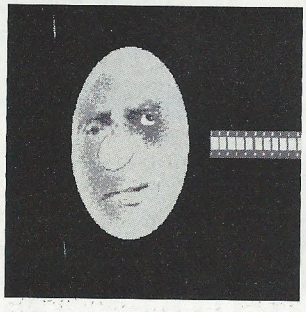
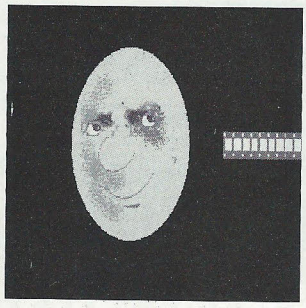
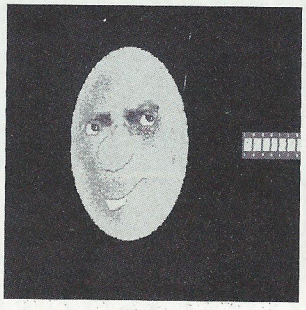
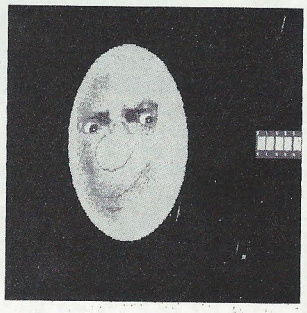
patatrac ! rien ne va plus, les caractères qui vous sont proposés ne conviennent pas, rien de bon non plus en allant chercher dans "change fonts", les lettres ne sont pas assez grosses ou les polices inadéquates.

Malheur, que faire ? Utiliser une brosse du titre et le doubler, c'est une solution si vous aimez les caractères dessinés comme des marches d'escalier. Rassurez-vous le remède existe, pour utiliser les caractères de votre choix, lancez votre programme de dessin à partir du Cli. Lorsque la fenêtre Cli apparaît sur votre écran, tapez "assign fonts: (Nom du disque) : (Banque de fonts)", puis "run" nom du programme de dessin. Par exemple si vous voulez utiliser les lettres de Calefonts sous DPaint :
Assign fonts : CF2:CalefontsII
Run DPaintIII

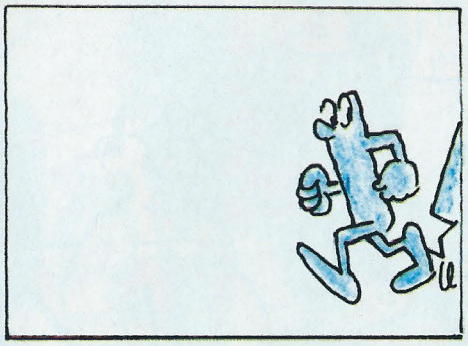
Lorsque vous cliquerez la fonction "texte" du programme les lettres de Calefonts vous seront proposées. Tiens, tant qu'on est dans DPaint, un truc pour aller directement dans la fenêtre Cli : sélectionnez "screen format" puis appuyez simultanément sur le A (Amiga) de droite et sur N, pour retourner à "screen format" appuyez sur A et ?.

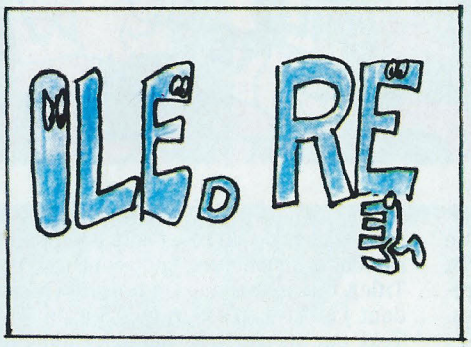
Evidemment un titre fixe, même avec de belles lettres, ne va pas mettre en évidence vos qualités de concepteur vidéo. D'ailleurs la plupart des caméras sont maintenant équipées d'un système permettant de titrer directement les séquences lors de la prise de vues.

Vous avez un Amiga, vous pouvez faire beaucoup mieux.

STORY BOARD "ILE DE RÉ"





1– Les lettres arrivent en se bousculant. Le mouvement des jambes peut-être dessiné une fois pour toutes et collé sous les lettres. (Anim-Brush/Pick-up pour la saisie, Anim-Brush/Use pour le collage).

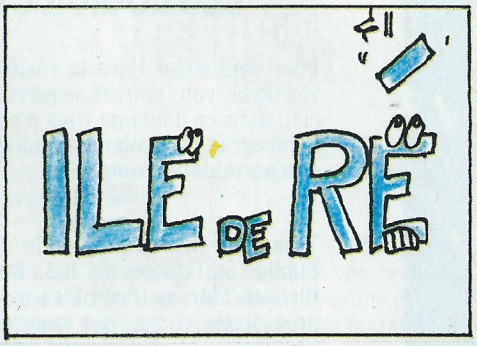
2 – Les lettres se mettent en place. Brouhaha, appel des retardataires.

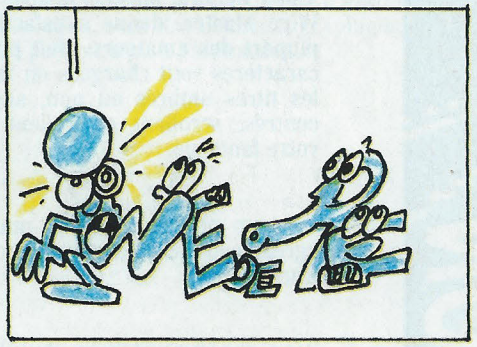
3 – Toutes les lettres sont en place. Déclic d'un appareil photo.

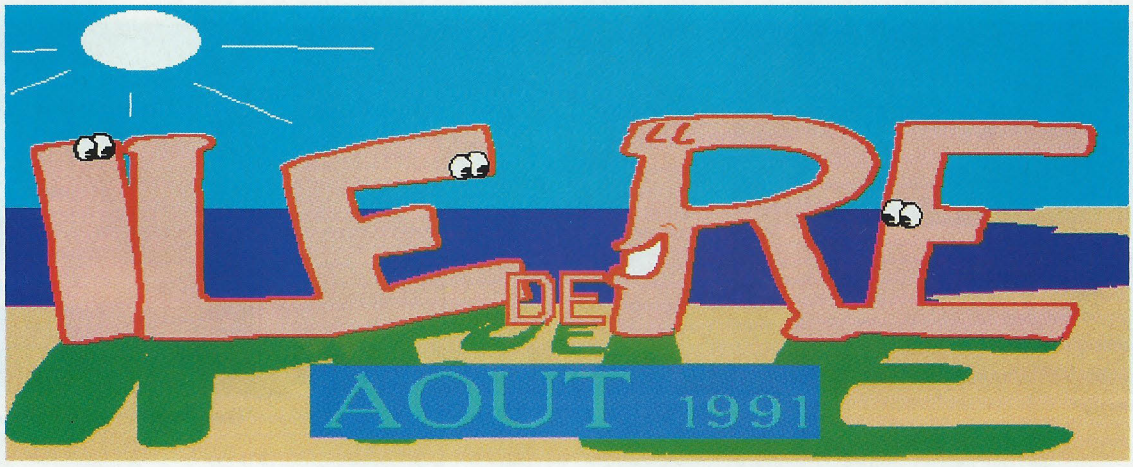
4 – L'accent du "é" arrive à toute vitesse et freine sur le "e". Crissement de pneus, cris de panique.

5 – L'accent se stabilise. Toutes les lettres soufflent.

6 – Le point du I s'écrase sur le "i" (évidemment) sifflement, bruit d'une chute violente. Toutes les lettres tombent et disparaissent pour laisser l'écran à vos images.







LES LOGICIELS

Pour vous aider dans la réalisation de vos titres, vous pouvez acquérir un logiciel, dans ce domaine vous n'aurez que l'embarras du choix, en voici quelques uns parmi tant d'autres.

Très bon marché, dans le Domaine Public, Still Store de R.J. Bourne et Richard Murray (Fred Fish n° 454). Le programme charge des images IFF, les positionne et fonctionne comme un Slide Show. Une banque d'une quinzaine d'images est proposée avec le programme (météo, cartes, news).

Dans la série pas trop cher, TV-Show manipule des images IFF, mouvement sur les côtés (Roll) vers le haut ou le bas (Scroll), ouverture en mosaïque étoile etc. possibilités de réaliser des fondus. Personnellement je le trouve un peu lourd à exploiter.

Video Generic Master, couplé à Video Wipe Master, donne satisfaction à la plupart des amateurs. Huit polices de caractères sont chargées en mémoire, les titres ombrés ou non, alignés ou centrés, scrollent ou rollent suivant votre fantaisie.

C'est un programme d'un maniement agréable et facile, la preuve, mon beau-frère l'utilise.

Pour quelques dollars de plus, Pro Video Plus, un bon logiciel qui utilise ses propres fontes en HiRes, c'est un produit d'un bon rapport qualité/prix, indispensable à ceux qui veulent présenter des vidéogrammes plus professionnels.

Enfin si vous voulez vous offrir un must, tombez pour Broadcast Titler, 320 couleurs en HiRes, 16 couleurs par ligne de texte, ce qui autorise des effets de fonds et surtout un anti-aliasing des caractères.

Une multitude d'effets, des possibilités d'apparition des pages, des brosses IFF, des lignes sont offertes à l'utilisateur, le programme comporte également un utilitaire de conversion de fontes. Difficile de faire une liste exhaustive des logiciels de titrage, j'en passe et sûrement des meilleurs, citons encore Pro Titler, qui ne m'a pas été présenté mais dont j'ai lu le plus grand bien, et TV Text que je n'ai pas connu et qui est parti, semble-t-il, du rayon des revendeurs après son heure de gloire.

Tous ces programmes fonctionnent plus ou moins sur le même principe: mise en mémoire d'une image puis manipulation en rool, scroll, fade , swap, cut au gré de votre fantaisie.

Malgré la richesse des effets proposés, il peut vous venir à l'idée de compliquer un peu les choses, de réaliser des génériques plus personnalisés où apparaîtra la marque de votre génie créatif.

"VGM"

"Affichage d'une carte sur Shill Store"

"Provióeplus"

LES TITRES AVEC DPAINT

Tous les mouvements de textes et d'images pré-cités peuvent être réalisés avec DPaint, la géniale fonction

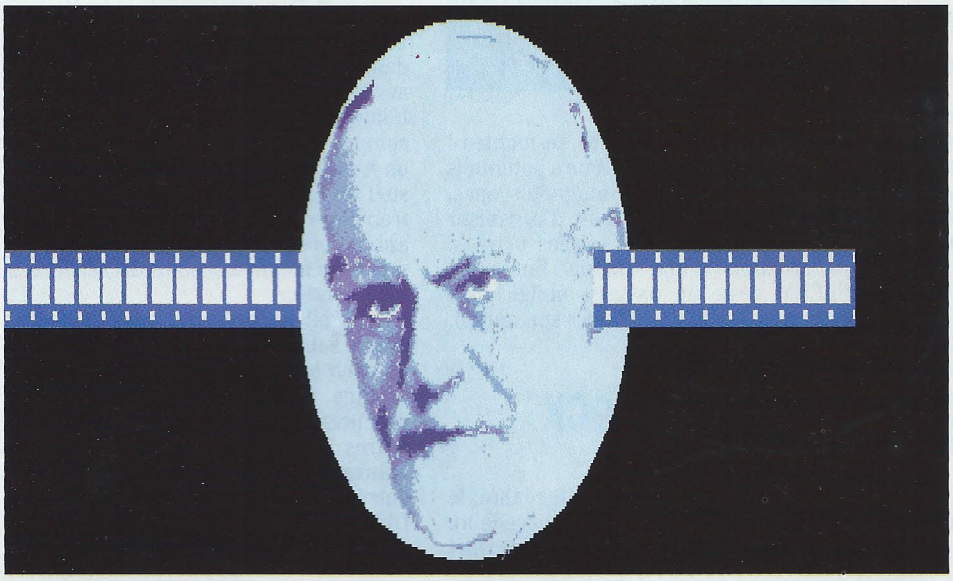
"Move" se charge de balader vos brosses dans tous les coins de l'écran et même à l'extérieur dans les positions les plus invraisemblables.

Les retournements des brosses, les effets de zoom, l'utilisation d'anim brush donnent à vos génériques une touche de folie.

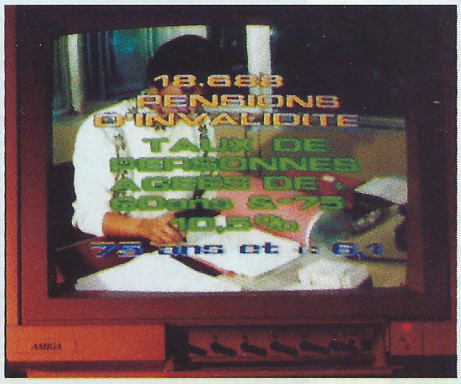
C'est si beau que l'on est tenté de ne mettre que du titre et du générique dans la vidéo. Le plus dur est de rester sobre.

Pour ceux qui flirtent avec la vidéo institutionnelle, la maîtrise de ces fonctions est indispensable, de plus les logos d'entreprise, les sigles, sont des éléments graphiques qui se prêtent bien à l'animation.

Charles Ancé



"Extrait du générique du 15e festival de Loquin réaliser sur DPaint".



"DPaint, la fonction Move, apparition de titres".

GST GOL

N'importe quel revendeur spécialisé vous l'affirmera (en vous regardant d'un air soupçonneux) : "si vous voulez éviter les problèmes, il faut absolument acheter la configuration complète !" Et quand celle-ci deviendra obsolète, c'est-à-dire dans quelques mois, il suffira d'en acquérir une autre. Quoi de plus simple ? Naturellement, vous passerez pour le dernier des imbéciles si vous avez l'outrecuidance de demander à l'homme de l'art comment monter un film tourné en Y/C sur un magnétoscope de salon SECAM, le tout, en incrustant des images issues d'un Amiga qui n'accepte de parler que le PAL ! Bricoleurs de tous les pays, réjouissez-vous. Vous pouvez désormais incruster des images avec un matériel disparate !

Evidemment, cela ne résoud pas tous les problèmes, mais réduit leur nombre, progrès non négligeable.

La société française Satellite et Télévision, déjà fort connue dans le domaine des interfaces pour Amiga, vient en effet de concevoir un genlock avec sorties SECAM et Y/C, qui accepte en entrée tous les standards ! (sauf le NTSC, il ne faut pas exagérer). Une innovation opportune. En effet, si le parc des camescopes se partage dans notre pays entre PAL, SECAM, Y/C (Hi-8 et S-VHS), celui des magnétoscopes de salon, lui, reste encore pour sa plus grande part inféodé au SECAM. De plus, il est impossible d'ignorer l'existence de notre standard national, même pour qui possède une configuration complète en PAL ou Y/C. Après la phase de fabrication, un film, ça se montre ! Or, la plupart des spectateurs potentiels disposent de simples magnétoscopes, VHS-SECAM. A moins donc d'organiser systématiquement des soirées privées, la création d'une bande finale en SECAM reste un passage obligé pour quiconque souhaite diffuser son œuvre.

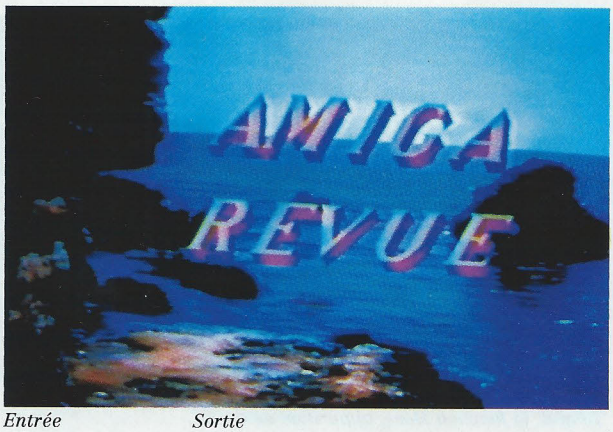
Dans le petit monde de la vidéo amateur, ni l'erreur, ni le bricolage ne sont permis. La multiplicité des standards et formats, sans parler de la cauchemardesque connectique, suffit à décourager le malheureux qui souhaite acquérir un équipement petit à petit, et profiter des progrès technologiques sans pour autant renouveler son matériel.

LE GENLOCK

Le Gst Gold Asf n'est pas, en réalité, le premier genlock SECAM : il succède au Gst Gold As, dont il interrompt la courte carrière. Les possesseurs de l'ancien modèle se verront proposer une upgrade. Cette nouvelle version, outre la sortie Y/C, dispose de certains accessoires plus sophistiqués. Si le Gold Asf ne propose que deux types de sorties SECAM et Y/C, il accepte indifféremment des sources au standard PAL, SECAM ou Y/C. Il appartient à la catégorie des genlocks qui décodent la vidéo en entrée pour la transformer en un signal RGB compatible avec l'Amiga. Il existe en effet d'autres types de machines, qui laissent juste transiter le signal vidéo tandis que celui de l'ordinateur est lui, converti. Dans ce cas, il devient bien entendu inutile de s'attendre à ce qu'elles jouent le rôle de transcodeur universel que remplit le Gst Gold Asf. On peut considérer le genlock comme une espèce d'horloge qui synchronise ensemble deux signaux issus de sources différentes. On dit dans ce cas qu'il "asservit" une source par rapport à l'autre : dans le cas du Gst Gold Asf, l'Amiga est asservi au signal vidéo. Cependant, rien n'interdit d'utiliser aussi le genlock comme un simple codeur. Dans ce cas, on n'installe pas d'équipement audiovisuel en entrée et il devient possible de transférer ses images informatiques, animations, graphismes, etc., directement sur magnétoscope sans recourir à l'incrustation.

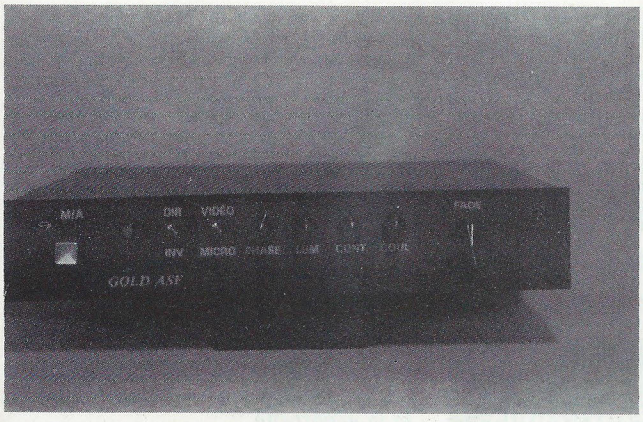
L'appareil se présente sous la forme d'une sobre boîte noire. Il est fourni avec un seul câble, celui qui le relie à l'Amiga. Cela signifie qu'il faudra vous procurer les cordons nécessaires aux autres connexions : pour éviter les mauvaises surprises, précisons que les entrées (Vidéo-IN) et sorties (Vidéo-OUT) dans les standards composites sont des prises BNC. Vous devrez donc

Entrée YC *Sortie Secam*



Entrée YC *Sortie YC*

D ASF



Face avant du GST GLOD ASF.

Face arrière du GST GLOD ASF.

acquérir au moins deux câbles présentant une extrémité BNC, et une autre adaptée à votre appareil. La plupart des camescopes réclament en sortie des prises CINCH. Les magnétoscopes, eux, exigent le plus souvent un câble BNC/Peritel. Il en existe, cependant, qui comportent des entrées CINCH. A vérifier avant toute chose, donc. En ce qui concerne le S-VHS, l'entrée/sortie normalisée, pour l'image, est le câble mini-DIN (ou Ushiden), généralement fourni à l'achat. Le son ne transite pas par le genlock.

Sur la face arrière du boîtier se trouve également une dernière et mystérieuse, connexion possible : l'entrée Key In. Celle-ci est utile, lors de travaux plus professionnels, pour employer un incrustateur externe qui favorisera la création de plans chromas. Dans ce cas, un sujet est filmé sur un fond uni, bleu en général. Puis l'image issue de l'ordinateur est incrustée "à l'envers", c'est-à-dire qu'elle remplace le fond en laissant le sujet au premier plan ; cela permet de voir un personnage réel gambader dans un paysage imaginaire. Satellite et Télévision propose un tel type d'incrustateur, le Digi Gold Pro, qui pourra donc être utilisé en connexion avec le Gst Gold Asf. Mais nous sortons là d'une configuration grand public.

LA PRATIQUE

La manipulation est très aisée. On branche le moniteur sur le genlock et celui-ci sur le port vidéo de l'Amiga qui vient d'être libéré. On installe entrée et sortie, puis on allume camescopes, magnétoscopes, moniteur et genlock. La source vidéo se visualise alors sur les deux écrans, le moniteur et le téléviseur. Ne vous étonnez pas si les couleurs diffèrent. Dans un cas, vous contemplez une image RGB, dans l'autre, elle est SECAM (ou Y/C), et tout transcodage dégrade invariablement le signal. C'est à ce moment, et à ce moment seulement, qu'il faut mettre l'Amiga sous tension. Il est toujours conseillé de réaliser cette opération en dernier lieu, pour éviter les chocs électriques éventuels. Le logo de votre machine favorite apparaîtra, non sur fond blanc, mais sur l'image vidéo. Les inverseurs du Gold Asf, qui se trouvent sur la face avant de l'appareil, doivent être en position DIR et VIDEO. Ce premier sélecteur sert à déterminer les deux types possibles d'incrustation. La plus courante (DIR), consiste à remplacer la couleur de fond de l'Amiga par la vidéo (cette couleur est impérativement la couleur 0, quelle que soit sa couleur propre) ; l'autre constitue un effet de masque intéressant (INV), les prises de vues vidéo apparaissent uniquement dans la ou les surfaces laissées libres par la couleur 0. Ne pas confondre ce type d'incrustation inversée avec le chroma key, mentionné plus haut. Si maintenant on désire travailler, par exemple installer un programme de titrage, sans pour autant avoir le film de ses vacances, voir Ben-Hur à l'arrière plan, placer l'autre inverseur en position MICRO. Votre écran Amiga reprendra son aspect habituel. Sur la face avant de l'appareil se trouve une série de potentiomètres, certains courants sur ce type d'engin, d'autres moins. Le premier d'entre eux, la phase, permet simplement de . positionner horizontalement l'image de l'Amiga sur le fond vidéo. Les 3 suivants sont tout simplement 3 boutons classiques, présents sur tout téléviseur : luminance, contraste et couleur. Ils aident en grande partie à corriger les imperfections du signal d'entrée, et à réparer les dommages inévitables provoqués par l'opération de transcodage. Personnellement, j'ai trouvé qu'il y avait nettement avantage à saturer les couleurs, surtout pour qui désire une sortie SECAM. Enfin, reste à mentionner la touche du maître : le fader. Celui-ci autorise la création de fondus de l'image Amiga, laquelle, au lieu d'apparaître et disparaître violemment, s'imposera discrètement et s'évaporera tout aussi doucement. Ceux qui souhaitent réaliser des vidéogrammes fantastiques utiliseront avec profit cette touche pour incruster des animations spectrales, en transparence sur les images du monde réel : idéal pour les fantômes. Le seul problème rencontré au cours des tests ne dépendait pas du genlock, mais était mis en valeur par lui, et soulignait l'un des principaux problèmes de la vidéo amateur : il arrivait parfois à l'image de l'Amiga de se déplacer de façon incontrôlée de haut en bas. Cet effet indésirable se manifestait de façon étrange avec certaines cassettes et pas d'autres. D'après Monsieur Hulin, de SATV, cet étrange déplacement aurait pour origine l'élasticité des bandes magnétiques, surtout lorsqu'elles sont soumises à d'importantes variations de températures. Le genlock suit alors scrupuleusement les variations de synchro, ce qui explique ce balancement. La seule solution dans ce cas : l'acquisition d'un synchroniseur, dont disposent par exemple les tables de mixage Panasonic. Celle-ci permettent également d'obtenir des pauses parfaites à l'aide d'un gel numérique et d'incruster une image fixe. Au reste, l'utilisation de l'appareil ne présentera guère de difficultés et le résultat sera de bonne qualité, en fonction des standards employés en entrée et en sortie, naturellement. Quoiqu'on en dise, le Y/C restera supérieur au composite. Sinon, pourquoi l'aurait-on inventé ?

Gilles Rastand

IMPRIMONS NOS EXP

Vous avez la possibilité de créer sur Amiga des ellipses, des cercles, des arcs de cercles, des lignes droites, des courbes..., et de choisir entre différentes polices de caractère. Avec des petites astuces visuelles, vous pouvez animer une page et réaliser ce que certains appellent la "typographie expressive". Prenons un exemple :

La mer a ce don dans les vagues de nous bercer comme une valse

Au-delà des expressions typographiques dont nous avions parlé le mois dernier, il y a la rencontre du texte et de l'image comme support de communication ; c'est surtout celle de deux expressions visuelles qui se complètent afin de parvenir à l'œuvre idéale. Le grand intérêt de l'informatique est de pouvoir traiter l'image et jouer avec la matière qui remplit la surface.

Notre précédent article nous a permis d'aborder les concepts généraux de mise en page que tout utilisateur d'un micro-ordinateur devait connaître. Mais on n'en sait jamais trop... Pourquoi n'entrerions-nous pas dans la "convivialité" de votre micro pour faire vivre le texte et l'image ?

L'IMAGE DE COMMUNICATION

L'image n'est pas qu'un spectacle visuel mais un support de sensations. Si nous voyons la photographie d'un parent, elle s'adresse à notre mémoire visuelle et elle résulte de la connaissance vécue de la chose représentée.
En analysant les composantes graphiques d'une image on peut créer un univers visuel dynamisant.
Il est indispensable de rappeler ici la symbolique usuelle du traitement de l'image.

L'ORDONNANCE

L'ordonnance des lignes et des courbes d'une photographie, d'un dessin d'un filet, d'un assemblage de texte, donne une signification aux éléments visuels.
– Ordonnance verticale : stabilité, équilibre, effet de domination et inversement d'écrasement.
– Ordonnance horizontale : calme, paix, repos, tristesse, immobilité, mort.
– Ordonnance oblique : exprime le mouvement, correspond soit à la perte de l'équilibre, soit à sa recherche. Deux obliques opposées expriment l'affrontement.
– Ordonnance sinueuse : symbolise le charme, la souplesse. Le regard glisse sans interruption.
– La juxtaposition donne une impression de mouvement.

SYMBOLISME DES COULEURS

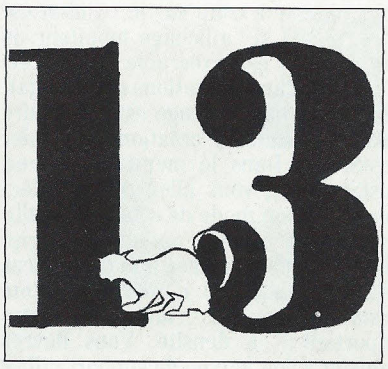
– Le vert : c'est une couleur calme qui n'exprime aucun élément de joie ou de tristesse. L'adjonction d'une pointe de jaune lui apporte une force active. A utiliser pour l'expression du repos.
– Le rouge : signifie force et joie de vivre, virilité, dynamisme. Il s'impose sans discrétion.
Couleur chaude, sans pour autant avoir le caractère dissipé du jaune qui se répand et se dépense de tous les côtés. Le rouge pourpre exprime la tradition, la dignité ; le rouge moyen incarne l'activité et les désirs passionnels. Le rouge cerise a une note plus sensuelle. A mesure qu'on l'éclaircit, il devient plus fantaisiste.
– Le rose est timide, douceur, intimité, féminité fragile.
– Le noir est le symbole de la détresse et de la mort. Un noir brillant exprimera la noblesse.
– Le blanc est associé à la pureté. Contrairement au noir, il s'extériorise et crée une impression d'infini. Il délimite les contours et agrandit les formes.
– Le gris est une couleur neutre qui exprime un état neutre. Il peut évoquer la peur, la monotonie.
– Le jaune est une couleur lumineuse, elle donne une impression de profondeur, c'est l'éclat de la lumière. Jaune or, il est actif ; verdâtre, il est maladif.
– L'orange exprime la chaleur humaine et la générosité.
– Le bleu est une couleur profonde et féminine, rattaché à la vie spirituelle. Foncé, il donne une gravité solennelle, plus clair, il incite à la rêverie.
– Le violet est triste et mélancolique.
– Les teintes pastels sont symbole d'affection et d'intimité.
On remarque que les couleurs dites froides, spécialement le bleu, sont "amères", et les couleurs "chaudes" au contraire "douces".

LES ESPACES VISUELS

Notre champ visuel est divisé en trois zones :
– A hauteur d'œil rend un témoignage objectif. Le lecteur ne déforme pas l'image qu'il voit. L'image informe et restitue la vision réelle.
– La plongée donne à l'homme une impression de gigantisme.
Il domine le visuel qui devient rassurant. Surtout utilisée en publicité, cette technique raccourcit les formes et l'objet représenté est possédé par celui qui le regarde.
– La contre plongée est à l'antithèse de la plongée, nous sommes nains devant le spectacle visuel.
Expression d'une menace physique, psychique ou d'un idéalisme, la contre plongée procure une impression de difficulté à trouver son équilibre, elle suscite une réaction chez le spectateur.

Voici présentées succintement les quelques possibilités qu'offre la manipulation des formes et des couleurs sur l'image et sur le texte, dans l'exemple présenté ci-joint vous pouvez constater

RESSIONS

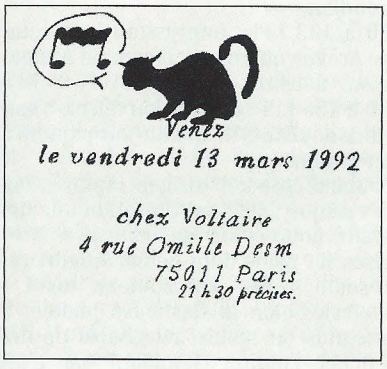


Pré-maquette réalisable par pliage en format A4

1/ 1ère de couverture

– Typographie expressive : "13" devient un support émotif (peur, superstition accrue par la taille et l'aspect massif des chiffres).

– Chat : image symbolique (ici, la superstition liée au chiffre 13).



2/ 3ème de couverture (intérieur du dépliant)

– simplicité, touche d'originalité horizontale et parallèle au texte :

– contraste et jeu noir/blanc du chat (image redondante)
– trait gestuel et figuratif.

– texte en drapeau justifié à droite. Typographie proche de l'écriture manuscrite = intimité avec le texte.

– Blanc tournant. Imprimé de luxe.

que la disposition des formes graphiques influencent la lecture optique et la compréhension tant affective qu'intellectuelle du message.
Reste à utiliser toutes les options de votre Amiga (puces, sigles, folet, dessins...).
Au commencement était la feuille, puis vint l'expression.

Marie Albéric Lejeune

36.15 code FDS

Des milliers de logiciels du Domaine Public à télécharger pour AMIGA, PC XT/AT, ATARI ST/TT et MACINTOSH.
Et bientôt, la boutique, les petites annonces, les bals binaires....

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

à renvoyer avec votre règlement à

FDS-FREE DISTRIBUTION SOFTWARE SARL,
B.P. 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

DOMAINE PUBLIC

Sauf avis contraire, tous les titres ci-dessous sont compatibles également avec le 500+. Notre catalgoue FDS-News contient désormais la liste des disquettes compatibles ou non.

JEUX

- ❒ FDS553 ALIEN NETWORL VS OLYMPUS
- ❒ FDS580 AMIGA TANK
- ❒ FDS593 TREATS
- ❒ FDS595 THE COMPUTER COMFLICT
- ❒ FDS642 STAR TREK GAME (2 disks)
- ❒ FDS645 CLONE - THINK AHAED++
- ❒ FDS664 AMIGOIDS
- ❒ **FDS900 à FDS908 FDS-GAMES 1 à 8**

9 disquettes pleines de jeux sympa ! Celles-ci sont bien entenu disponibles au detail.

UTILITAIRES MUSICAUX

- ❒ FDS537 SCX - MEGA SOUNDCRACKER
- ❒ FDS538 BLACK MONKS - THE SCRATCHER
- ❒ FDS554 JAMCRACKER PRO V1.0 (éditeur)
- ❒ FDS579 MED V3.10 (éditeur)
- ❒ FDS603 INTUITRACKER V1.10 (player)

MEGADEMOS

Pas de longs discours.Elles sont EXCELLENTES !

- ❒ FDS827 PURE METAL CODERS MD
- ❒ FDS828 VECTRA - SINKING DEMAND
- ❒ FDS829 DEFJAM - THE PIXEL NATION
- ❒ FDS861 GOLDFIRE MEGADEMO
- ❒ FDS964 PSSESSED - ANESTHESIA
- ❒ FDS978 MAJIC 12 - RAY OF HOPE 2

SHAREWARE COMPENSE

(Logiciels Français) : 21 Frs par disquette.

❒ SH471A&BSP_Disk 1 & 2 (Nouvelle version)
Des utilitaires qui permettent de dessiner et d'afficher des images dans plusieurs modes.
❒ SH505 BOOT MASTER V1.42
Nouvelle version. Permet de gérer les boots.
❒ SH803 TISUTILS - EDITEX V1.01
Editeur de textes + catalogue de vos disquettes.
❒ SH804 TISUTILS - ETIK V1.0
Création d'étiquettes de disquettes et de K7 vidéo.
❒ SH1000 GESTCPT V1.2 (1 Mo + Horloge)
Gestion de votre compte bancaire.
❒ SH1001 ABSYS - DIGIT MASTER 1
❒ SH1015 ABSYS - DIGIT MASTER 2
❒ SH1016 ABSYS - DIGIT MASTER 3
3 disquettes contenant des musiques de qualité professionnelle. (1 Mo nécessaire).
❒ Les numéros : SH803, 804, 1000, 1015, ne sont pas compatibles avec l'A500+

Sont disponibles les collections :

Fred FISH 1 à 590
CAM 1 à 480
AMOS-DP, AMICUS, TBAG, CACTUS, AMATEUR RADIO & SOURCES SEKA.

DOMAINE COMMERCIAL

JEUX

❒ ALIEN BREED	269 F
❒ BARBARIAN II (PSY)	229 F
❒ BAT 2	340 F
❒ BATTLE ISLE	285 F
❒ BIRDS OF PREY	299 F
❒ CELTIC LEGEND	285 F
❒ CISCO HEAT	240 F
❒ DOUBLE DRAGON 3	242 F
❒ ELVIRA - THE ARCADE GAME	269 F
❒ FANTASTIC VOYAGE	269 F
❒ FASCINATION	265 F
❒ FIRST SAMOURAI	239 F
❒ FOOTBALL CRAZY COMPILILATION	273 F
❒ FUN RADIO COMPILATION	289 F
❒ FUZZBALL	239 F
❒ GAUNTLET 3	249 F
❒ HARE RAISING HAVOCK	339 F
❒ HEART OF CHINA	349 F
❒ HEIMDALL (1 Mo)	329 F
❒ HOME ALONE	219 F
❒ HUDSON HAWK	239 F
❒ KNIGHTS OF THE SKY	325 F
❒ LEANDER	269 F
❒ MAX COMPILATION	270 F
❒ MEGA-LO-MANIA	285 F
❒ MICROPROSE - GOLF	319 F
❒ MONKEY ISLAND II	339 F
❒ OH NO! MORE LEMMINGS	219 F
❒ POPULOUS 2	239 F
❒ ROBOCOD	245 F
❒ ROBOCOP 3D	249 F
❒ ROLLING RONNY	235 F
❒ SIMPSONS	235 F
❒ SUPER SKI II	239 F
❒ TERMINATOR 2	240 F
❒ THE GODFATHER (LE PARRAIN)	289 F
❒ TIP OFF	242 F
❒ TORTUES NINJA 2	239 F
❒ WOLF CHILD	279 F

UTILITAIRES

❒ AMOS Français	470 F
❒ AMOS 3D	360 F
❒ AMOS COMPILER	295 F
❒ **DELUXE PAINT 4**	890 F
❒ DEMO MAKER (1 Mo)	385 F
❒ **DISKLOCK V1.0b (V2.0 pour A500+)**	**99 F**
❒ **MASTER VIRUS KILLER V2.2**	**150 F**

Autres titres Jeux & Utilitaires, demander la liste.

PERIPHERIQUES

❒ Extension 512 Ko + horloge A500	390 F
❒ Extension 512 Ko (sans horloge) pour A500/A500+	360 F
❒ Lecteur externe 880 Ko 3.5	570 F
❒ Lecteur externe 880 Ko 3.5 + Anticlick + Blitz (copieur) + Antivirus	710 F
❒ Lecteur interne 880 Ko 3.5 Amiga 2000	590 F
❒ Souris mécanique (Amiga/Atari)	199 F

Pour commander, cochez les disquettes ou articles de votre choix (sur papier libre avec les réf. de la Revue). Les commandes sont envoyées sous 24/48 heures (commercial : dans la limite des stocks) et nous fournissons des disquettes de marque certifiées pour la duplication des logiciels du Domaine Public. Commande DP seule : minimum 6 disquettes. Dans les autres cas pas de minimum.

Nombre de disquettes DP : ..... x 15 Frs	= ..... Frs
Nombre de disquettes DP : ..... x 21 Frs (collection SH)	= ..... Frs.
Logiciels commerciaux & autres articles TOTAL	= ..... Frs.
Kit de téléchargement (Câble + Logiciel) : 75 Frs *	= ..... Frs.
Frais de port par ( ) voie normale : 15 Frs ( ) rapide : 25 Frs	= ..... Frs.
Forfait recommandation (facultatif mais conseillé) : 12 Frs	= ..... Frs.

MONTANT TOTAL à régler par ( ) Chèque ou ( ) Mandat joint = ... Frs.

❒ Je désire recevoir la disquette catalogue FDS-News qui contient également un logiciel en cadeau. (Joindre 7,50 Frs en timbres . Gratuite avec une commande).

❒ J'ai déjà un câble et je souhaite simplement recevoir la disquette gratuite contenant le protocole de téléchargement pour ( ) Amiga, ( ) MacIntosh, ( ) Atari, ( )PC 5'1/4, ( ) PC 3'1/2. (Joindre 5 Frs en timbres).

NOM : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Date et Signature :

* Kit de téléchargement seul : Port Gratuit. Indiquer le type de machine.

ComRev 02/92. - Les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif

LES AVENTURIERS DE

Le flashage se révèle être l'ultime moyen d'impression professionnelle. Adieu qualités médiocres, caractères baveux et graphiques mal définis. En transférant vos documents sur des machines très onéreuses (plus de 500 000 F bien souvent), vous allez pouvoir passer allègrement le cap de 2 600 DPI.
Les flasheuses disposent toutes de l'universelle compatibilité PostScript, ce qui fait que toute machine capable de produire ce type de données sera apte à la piloter. Un flashage peut se faire en A4, mais aussi dans d'autres formats s'étendant jusqu'au A3. Pour de plus grandes sorties, il sera conseillé de faire appel aux services d'un photograveur, chargé d'agrandir le document existant en limitant la perte de qualité.
En sortie de l'appareil, 1 à 4 films selon le nombre de couleurs que vous utilisez. Ces films sont successivement noir, cyan, magenta et jaune pour permettre la reproduction de la totalité des couleurs du spectre. "Mais pourquoi, lorsque je travaille sous DPaint, mes couleurs sont paramétrées en rouge, vert et bleu ?", me direz-vous. Tout simplement parce que les couleurs de base pour la lumière (donc l'affichage d'un écran) ne sont pas les mêmes que pour le pigment (support encré). Existent ainsi des équivalences entre ces deux modes de couleur, on parle "d'additivité".
Bon, ceci n'empêche pas qu'une fois mes films réalisés, ce n'est pas pour autant que je dispose de mes fameux cartons d'invitation que je désirais à 600 000 exemplaires. L'imprimeur réalisera donc, à partir de vos films, l'impression définitive des documents, sur le support et dans la quantité de votre choix. Ainsi, aurez-vous peut-être un jour la satisfaction d'avoir transformé un simple tas de pixels en de superbes réalisation cartonnées...

LE DOCUMENT

A ce jour, le programme le plus réputé sur Amiga pour ses prouesses dans le monde PostScript demeure Professional Page. C'est à partir de celui-ci que nous allons transférer notre document. Dans le programme en lui-même, une petite préparation est nécessaire. Après avoir créé votre page, allez dans les "Spécifications PostScripts". C'est ici que vous devrez valider l'orientation de votre page (sélectionnez Centrer), et l'impression des traits de coupes et hirondelles (les petits symboles en forme de cible). Leur présence est très importante dans les cas d'une réalisation en plusieurs couleurs, ces repères servant à ajuster les films les uns par rapport aux autres. L'erreur la plus souvent commise à ce niveau est l'oubli de paramétrer une taille de page à tirer supérieure à celle utilisée, car dans ce cas, où imprimer les symboles ? Pour une page A4 (21 x 29,7 cm), on utilisera un format d'environ 24 x 33 cm, permettant l'impression des traits de coupe et hirondelles à l'extérieur de votre document. Ceci fait, libre à vous de remplir votre page comme vous le désirez.
Une des options pratique de Pro Page depuis la version 2.0 est la présence d'un sélecteur de couleur pantone. Ce standard permet d'établir avec certitude l'utilisation de la bonne couleur au bon endroit, les pantones représentant plus de 700 couleurs étalonnées avec la plus grande précision. Ainsi, terminé les problèmes de désaccord sur telle ou telle couleur avec un client. Vous sortez votre nuancier de poche, vous mettez d'accord, et n'avez plus qu'à sélectionner la bonne référence dans Pro Page pour obtenir à coup sûr le résultat espéré, même si l'affichage moniteur de ces valeurs est exécrable (mais ceci n'est dû qu'aux limitations de l'Amiga).
Un second paramètrage est nécessaire au moment de la création du fichier PostScript. Dans le menu "Imprimer/ PostScript...", vous allez devoir sélectionner le bon mode de couleurs à utiliser : 1, 3 ou 4, l'option PostScript Couleur n'étant utilisée que dans le cas de sortie en direct d'une imprimante PostScript couleur. Autre paramètre important : la densité. Vous devrez l'ajuster selon le type de support utilisé ou de document. C'est elle qui régit la finesse des trames utilisées pour l'exécution du document final. Plus elle sera élevée, plus les contrastes entre les couleurs seront grands. A titre d'exemple, voici quelques valeurs de densité utilisées selon différents types de supports :
90 à 100 LPI : impression type journal/ quotidien ;
120 à 133 LPI : impression type rotative / revue ou mensuel (comme Amiga-Revue, tiens !) ;
150 à 155 LPI : impression offset, c'est-à-dire dépliants de qualité sur papiers à fort grammage.
N'oubliez pas de diriger l'impression vers disque, le disque dur étant une nécessité pour éviter de mauvaises surprises (le poids d'un fichier quadri représente 4 fois son contenu texte + images). Selon la flasheuse pilotée, il sera plus ou moins nécessaire de déclencher l'option "Rouleau" car c'est sous cette forme que se présentent généralement les films utilisés pour l'impression.

S'il est une quête particulièrement complexe dans le monde Amiga, c'est bien l'édition de ses premiers films en flashage ! Matériel pas toujours adéquat, problèmes de transfert, et autres surprises au goût amer, toutes les embûches d'une aventure pittoresque du monde moderne vous attend..

LE TRANSFERT

Où ?
C'est le morceau de choix de notre quête. Avant d'observer les problèmes directement liés au transfert, il faut tout d'abord vous mettre d'accord avec votre flasheur. N'hésitez donc pas à lui rendre visite, pour étudier le matériel dont il dispose et les diverses solutions qui s'offrent à vous. Force est de constater l'invasion des Macintosh, en passe de devenir une marque du snobisme informatique, justifiée par de bonnes performances dans le domaine de la PAO. Ne désespérez pas, vous trouverez toujours dans un coin un vieux PC aussi, usé par de longues an-

L'IMPRESSION PERDUE

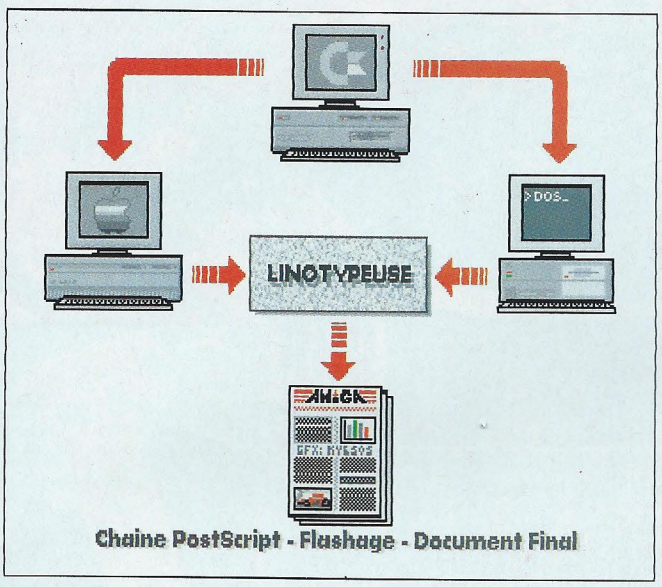


Figure 1.

nées de services, et plus souvent utilisé pour la gestion de la flasheuse en réseau. Par contre, il est vraiment très rare d'apercevoir un Amiga dans un tel atelier. Avons-nous à faire face à de la discrimination informatique ? Votre flasheur vous sera précieux en conseils et délais souvent très performants. S'il est un temps soit peu organisé, il se fera un plaisir de vous remettre une liste des polices de caractères utilisables sur son système (ce qui vous fera encore plus rager de ne pas les avoir sur votre bécane adorée !).

Via PC :

Dos2Dos conserve sa place de leader dans le domaine. Simple d'utilisation, rapide et efficace, il transférera vos fichiers sur disquette 720 K, ce qui implique une limitation de taille très gênante. Les fichiers PostScript étant constitués uniquement de caractères Ascii, il n'y a aucun problème de conversion si l'on utilise la bonne option.

Le Domaine Public regorge également de petits programmes plus ou moins bien réalisés, et l'on ne saurait oublier l'excellent CSH/MSH permettant l'utilisation de disques PC dans le drive Amiga. Mais toujours, le problème de la place demeure : 720 K, ce n'est pas lourd.

Une simple page contenant du texte sur 3 colonnes et un dessin IFF 640 x 512 en 16 couleurs aura tôt fait de monter jusqu'à 1 Mo pour l'édition d'une quadri ! Heureusement, tout n'est pas perdu : quelques utilitaires de compression se retrouvent, autant sur PC qu'Amiga et permettent la compression sur une machine et la décompression sur l'autre. Cette compatibilité est totale avec les programmes LHArc et PKZip. Il ne m'est malheureusement pas possible de dresser une liste exhaustive des autres "moulinettes" possédant cette compatibilité, mais sachez que LHArc permet d'obtenir des taux de compression maximum de 75 %, ce qui n'est pas négligeable (soit 1.75 Mo sur une disquette 720 K).

Un autre moyen pour transférer un gros fichier quadri, à concurrence d'environ 2.8 Mo : rien ne vous empêche de séparer votre fichier PostScript en 4 petits fichiers couleurs que vous flasherez les uns après les autres. Pour ce, utilisez successivement les boutons Process du requester d'impression PostScript dans Pro Page. Créez ainsi un fichier pour le Noir, un pour le Cyan, et ainsi de suite. Chaque fichier couleur utilisera une disquette, et dans le cas d'une compression, vous pourrez même envisager par cette méthode de transférer jusqu'à 6 Mo ! Vos disquettes PC en main, il ne vous restera plus qu'à les remettre à votre flasheur favoris qui se chargera de la décompression et de l'envoi sur lino.

Via Macintosh :

On peut transférer sur MacIntosh en procédant de la même manière que ci-dessus, à la différence prêt que les disquettes PC seront relues par le système Mac grâce à l'Apple File Exchange (le Dos2Dos du Mac quoi !). Ceci fait, vous aurez eu la satisfaction d'utiliser deux systèmes différents avant d'arriver à vos fins. Côté transfert direct Amiga vers Mac, l'excellent A-Max n'est que de peu d'utilité dans ce cas, la capacité de ses Mini-Transfert Disks étant restreinte à quelques 250 ridicules K. Mac2Dos permet un transfert de 700 K direct, de la même manière qu'avec Dos2Dos (un drive Mac externe en plus étant nécessaire). Mais ces solutions restent assez primaires.

La solution la plus originale est celle qu'offrent les disque durs amovibles Syquest. D'une capacité de 44 ou 88 Mo, ils sont un moyen radical pour éliminer les problèmes de capacité et de perte de temps. Ce gain de place important autorise ainsi l'utilisation des nouveaux talents de l'Amiga dans le domaine 24 bits, réputé consommateur en méga-octets. Pro Page reconnaissant les graphiques 24 bp, vous allez pouvoir réaliser des documents d'une qualité exceptionnelle. Les cartouches peuvent être formatées en PC ou Mac grâce à des utilitaires fournis généralement avec le kit par les distributeurs consciencieux. D'autres permettent le transfert sous Amiga-Dos des données vers ces formatages étrangers. Il ne reste plus qu'à porter son disque amovible sur la station de flashage, et le tour est joué ! Une solution merveilleusement pratique, qui n'a que le défaut de demander un investissement supplémentaire supérieur à 4 000 F.

HAPPY END ?

Si mes calculs sont bons, nous devrions voir dès cette année apparaître quelques Amiga en atelier de flashage pour nous permettre d'éviter ces fastidieuses manipulations. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'avec l'arrivée des cartes 16 millions de couleurs, l'Amiga devient une machine très sérieuse, digne de confiance de la part des professionnels, un ordinateur qui pour environ 40 000 F devient une véritable station graphique polyvalente, mettant aux oubliettes l'A500 et ses jeux.

Une politique que Commodore semble avoir compris et devra encore pousser en différenciant ses modèles pour pouvoir continuer à faire trembler une certaine pomme.

Kyesos

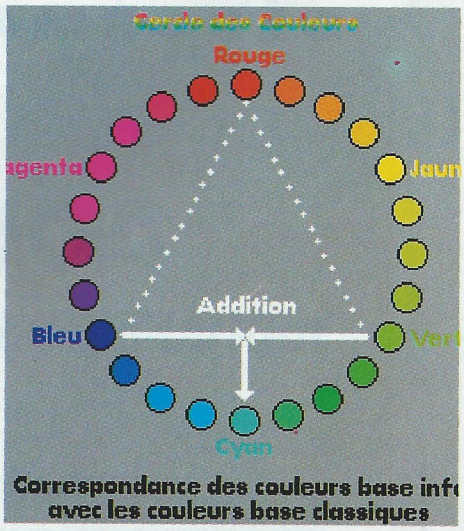
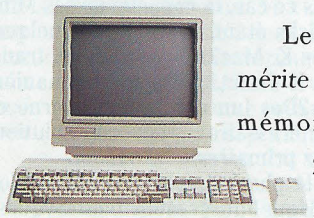


Figure 2.

AMIGA 500 PLUS, VOUS DÉSORMAIS RÉALISER TOUT CE QUE



Le nouvel Amiga 500 PLUS mérite bien son nom : plus de mémoire (1 Mo extensible à 2 Mo) plus de capacités graphiques et vidéo, plus de souplesse d'utilisation (nouveau système d'exploitation Workbench 2.0). Il vous permet vraiment d'exprimer toute votre créativité.

Une fois de plus avec ce nouveau modèle, COMMODORE crée l'événement : l'Amiga 500 PLUS n'a pas fini de vous surprendre et de vous passionner !

POURREZ
VOUS AVEZ EN TÊTE.

AMIGA

J'AI UN AMI DANS L'INFORMATIQUE

2ème CONSTRUCTEUR MONDIAL DE MICRO-ORDINATEURS

LISTE DES DISTRIBUTEURS et DEMANDE DE DOCUMENTATION : 3614 code COMMODORE

Robert & Partners

A.D.P. NEWS

AMOS

Et hop ! Deux nouvelles disquettes Amos DomPub passées en revue dans la revue. Un jeu et un utilitaire, à ajouter absolument à votre collection.

ADP 85 : AMOS REVERSI PAR D. RAMSEY

Cette disquette contient deux jeux, par deux auteurs différents. Le programme principal est la version Amos du jeu de Réversi, connu aussi sous le nom d'Othello.

Un bref rappel du principe du Réversi : il se joue sur une grille de huit cases sur huit, à l'aide de pions noirs d'un côté et blancs de l'autre. Un pion d'une couleur encadré par deux pions adverses est retourné et change ainsi de couleur. Le but du jeu est bien sûr de coloniser la grille avec sa couleur.

Réversi est un jeu de réflexion original et plein de retournements de situation (c'est le cas de le dire !) : un seul pion bien placé peut retourner la totalité de la grille.

Le programme débute par une page de menu accompagné de musique. Quatre options s'offrent à l'utilisateur :

- Jeu contre l'ordinateur.
- Jeu à deux.
- Démonstration, l'ordinateur contre lui-même.
- La règle du jeu.

Les pièces sont affichées sur une image 32 couleurs. L'auteur a poussé le détail jusqu'à animer le retournement des pièces sur elles-même en l'accompagnant d'effets sonores digitalisés. Le programme constitue un adversaire de bon niveau, pour moi en tout cas ! La tactique utilisée est la recherche des bords et des coins, méthode de jeu habituelle en Réversi.

Le listing n'est pas protégé, vous pourrez donc étudier l'algorithme de réflexion. Les graphismes et la musique sont eux aussi parfaitement accessibles et récupérables Amos Réversi est une excellente implémentation d'Othello, d'une réalisation irréprochable. Ce programme aurait pu sans problème se vendre il y a quelques années. Raison de plus pour vous le procurer pour le prix d'une disquette Domaine Public !

ADP 83 : AMOS PAINT PAR JOUNI POLLAEN

Amos Paint nous vient de Finlande. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un programme de dessin, entièrement en Amos.

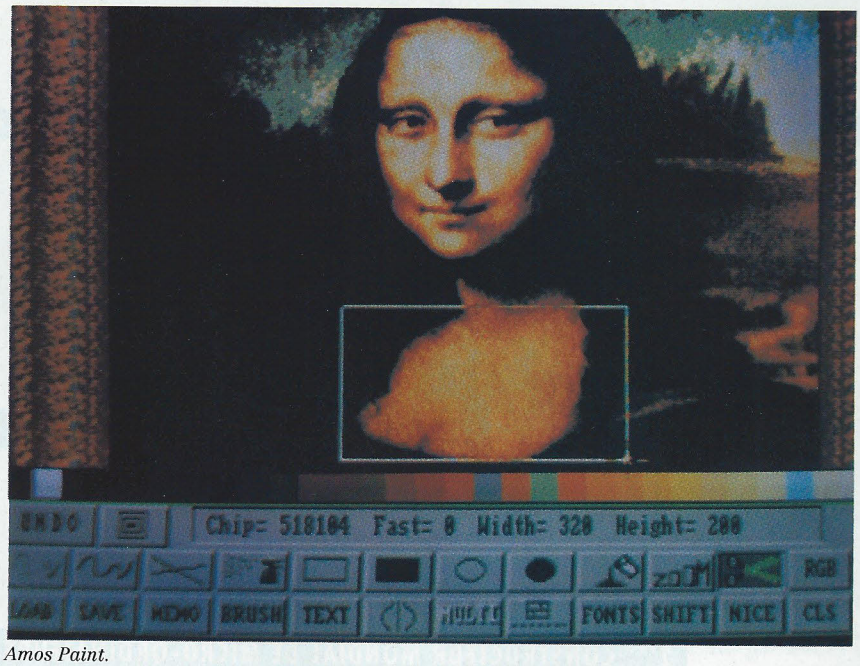
Il ne s'agit bien sûr pas de Deluxe Paint IV, mais ce programme offre de grandes possibilités :

- Images de dimensions illimitées, avec scrolling automatique pour les grandes bitmaps, 2 à 64 couleurs.
- Sauvegarde des images au format Spack, déjà compactées par le compacteur Amos.
- Cyclage de couleurs avec Shift, et affichage des chaînes de commande de ces instructions.
- Tous les modes de dessins courants, blocs, remplisages, etc.

Les options sont affichées dans un écran indépendant de l'écran de travail, ce qui possède plusieurs avantages par rapport à la méthode utilisée dans Deluxe Paint : la résolution et les couleurs des menus sont stables, même si l'on modifie celle de l'écran de travail. Cet écran de menu se retire automatiquement lorsque que l'on s'approche de lui pour dessiner.

Le source est ici encore exploitable : on peut notamment récupérer les routines de menu pour son propre usage.

En résumé, un programme de dessin pratique, propre et bien fini.



Amos Paint.

OU SE PROCURER LES ADP :

Phœnix-DP
90, rue Dragon
13006 Marseille
Tél : 91.53.19.72
Catalogue contre 10 F.

En Suisse :

Only Way
BP 78
2822 Couroux

AMIE LE PRO.

FEVRIER LE MOIS DU PERIPHERIQUE ET DU LOGICIEL.

- 30% sur imprimantes pour tout achat d'un ordinateur + moniteur. *sur prix avant remise

- 7% à - 15% sur tous les logiciels

PROMOTIONS NON CUMULABLES

COMMODORE - ATARI - GVP
PROTAR - BUS - INTER COMPUTING
SATV - AVANCEE - ZYDEC - STAR.

POUR BIEN DÉMARRER EN INFORMATIQUE !

*** DISQUETTES 3"1/2 DF-DD**
Par 100 : **3 F** l'unité. Par 50 : **3,50 F** l'unité.
Par 10 : **4 F** l'unité

*** EXTENSION MEMOIRE 512 Ko**
Atari : **250 F**
Amiga : Sans horloge : **290 F.** Avec horloge : **340 F**

*** LECTEUR EXTERNE**
Amiga ou Atari : 3"1/2 : **550 F.** 5"1/4 : **990 F**

*** TRACK BALL**
Amiga ou Atari : **390 F**
Plus rapide, précis et pratique que la souris !

*** LOGICIEL DUPLIQUEUR**
Logiciel AMIGA X COPYPRO + CYCLONE : **340 F**

***LECTEUR HAUTE DENSITE**
AMIGA 1,56 Mo : **990 F.** ATARI 1,44 Mo : **790 F**

PERIPHERIQUES AMIGA

DISQUES DURS A 500
20 Mo ~~2.990 F~~ **2.790 F**
40 Mo ~~3.650 F~~ **3.490 F**

DISQUES DURS A 2000
52 Mo ~~3.290 F~~ **3.090 F**
105 Mo ~~4.590 F~~ **4.290 F**

DISQUES DURS + EXTENSIONS MEMOIRE
AMIGA 500 52 Mo + 0 Ko ~~4.990 F~~ **4.790 F**
AMIGA 2000 52 Mo + 0 Ko ~~3.890 F~~ **3.690 F**

EMULATEUR PC
AT ONCE PLUS ~~2.790 F~~ **2.590 F**
POWER PC ~~1.900 F~~ **1.790 F**

EXTENSIONS MEMOIRE AMIGA 500
0 Mo à 6 Mo
0 Mo ~~990 F~~ **890 F**
2 Mo ~~1.900 F~~ **1.790 F**
4 Mo ~~2.900 F~~ **2.690 F**
6 Mo ~~4.900 F~~ **4.690 F**

EXRENSIONS MEMOIRE AMIGA 2000
0 Mo à 8 Mo
0 Mo ~~950 F~~ **890 F**
2 Mo ~~1.850 F~~ **1.750 F**
4 Mo ~~2.390 F~~ **2.190 F**
6 Mo ~~3.290 F~~ **2.990 F**

MULTISTART II
COMMUTATEUR ELECTRONIQUE ~~690 F~~ **590 F**
COMMUTATEUR ELECTRIQUE ~~320 F~~ **260 F**

IMPRIMANTES
LC 20 ~~1.890 F~~ **1.690 F**
LC 200 ~~2.790 F~~ **2.290 F**
LC 24 200 ~~3.390 F~~ **3.090 F**
LC 24 200 Coul. ~~3.690 F~~ **3.390 F**

PROMO MONITEUR

Pour tout achat d'un ordinateur
Moniteur couleur : ~~2.290 F~~
1.890 F

AMIGA 500 PLUS

	Sans Moniteur
AMIGA 500 PLUS	2.990 F
AMIGA 500 PLUS + 1 Mo	3.590 F

\+ **CADEAU** 3 JEUX + 1 Manette

AMIGA 2000

	Sans Moniteur
AMIGA 2000	5.290 F
AMIGA 2000 + 2 Mo	6.690 F

\+ **CADEAU** Logiciel de dessin DELUXE PAINT 3

LECTEUR 3 " 1/2 + X COPY
~~890 F~~ 720 F

EXTENSION 512 Ko + 100 DISQUETTES
~~590 F~~ 540 F

REPRISE A 500 pour A 500 PLUS ou A 2000
A 500 version 1.3 pour A 500PLUS + 1590 F
A 500 version 1.3 pour A 2000 + 3790 F

NOUVEAU
CDTV
AMIGA 500 + LECTEUR CD ROM
Avec softs :
CODE DE LA ROUTE - MUSIC MAKER
SIM CITY - LTV ENGLISH - MIND RUN
6.490 F

LES "PLUS" d'AMIE

.REMISE 2% pour paiement comptant
.GARANTIE 2 ans (uniquement sur l'unité centrale)
.CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
.REPRISE Votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA
repris à 50% de sa valeur**
.REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

*Après acceptation du dossier
**Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

POUR COMMANDER 43.57.48.20
TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

VPC	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE	13, passage du jeu de Boule 75011 Paris	43.38.46.40
OCCASION		
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieuteaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieuteaud 13006	(16) 91.47.74.11

DIGITALISEURS SONORES

MK II	~~590 F~~	570 F
STEREOMASTER	~~600 F~~	570 F
SOUNDMASTER	~~170 F~~	1760 F
DSS	~~990 F~~	950 F
SECURY KEY	~~990 F~~	950 F
MEGACHIP 2000	~~2190 F~~	2100 F
+ SUPER FATAGNUS	~~2690 F~~	2490 F
ALIMENTATION A 500	~~600 F~~	450 F
LECTEUR INTERNE A 500	~~600 F~~	560 F
CONTROLEUR DISQUE DUR	~~1200 F~~	990 F

DIGITALISEURS VIDEO

DIGIVIEW + FILTRE PAL	~~3200 F~~	3000 F
DIGIVIEW + FILTRE YC	~~4500 F~~	4200 F
GENLOCK PAL/YC + FILTRE	~~5600 F~~	5400 F
+ LOGICIEL TITRAGE	~~7090 F~~	6800 F

CARTES ACCELERATRICES

COMBO 322	7990 F
COMBO 333	14990 F
PC AT (HD 500)	3490 F
VXL 30	3495 F

LOGICIELS

QUATERBACK	~~510 F~~	490 F
QUATERBACK TOOLS	~~740 F~~	690 F
DOS 2 DOS	~~420 F~~	390 F

TRAITEMENTS DE TEXTES

PROWRITE 3	~~1090 F~~	990 F
EXCELLENCE	~~1600 F~~	1400 F
KINDWORKS	~~580 F~~	510 F
QUICK WRITE	~~510 F~~	490 F

UTILITAIRES

PROTITLER	1490 F
BROADCASTITLER	2990 F
SPECTRACOLOR	850 F
ART DEPARTEMENT	850 F
DESIGN WORKS	790 F
LATTICE C 5.10	2900 F
INFOFILE	490 F
MAXIPLAN 2.0	700 F
HISORT BASIC PRO	1200 F
ASSEMPRO	860 F
DEU PAC 3	N.C
DISKMASTER 2.0	580 F
AUDIOMASTER IV	750 F
AUDIOSCULPTURE	420 F
HOMANAGER	420 F
COMPTE CHEQUE	250 F
AMPLI + HP ZYDEC	510 F

A RETOURNER A: AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM .....
ADRESSE .....
VILLE .....
CODE POSTAL |_|_|_|_|_| TEL .....
MON ORDINATEUR .....
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 60 F/ TRANSPORTEUR 100 F Par colis/ C.R 80 F TOTAL
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE ❑ CARTE CLUB AMIE
|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE ..... SIGNATURE

CADET

PROGRAM

Petit à petit, les Bobs perdent leur mystère. Nous avons vu le mois dernier comment les afficher les uns au-dessus des autres. Nous allons aujourd'hui les limiter et les masquer. Mais auparavant, jetez un coup d'œil au programme de démonstration des instructions de gestion de priorité (listing 1).

Le B.A. BA DU B.O.B 4

3.1.5. Les limites d'affichage

Lorsque les coordonnées d'affichage d'un Bob sont supérieures à la taille de l'écran, le Bob n'est que partiellement affiché. On dit alors qu'il "sort de l'écran".
Pour obtenir cet effet, lors du premier affichage du Bob, Amos initialise les limites d'affichage du Bob aux dimensions de l'écran. Par exemple, pour l'écran par défaut, Amos copie dans les données internes du Bob les valeurs 320 en X et 200 en Y.
Une instruction permet de modifier ces valeurs :

LIMIT BOB [numéro],X1,Y1 TO X2,Y2
– numéro : est le numéro du Bob affecté par l'instruction. Il est en effet possible de donner des limites particulières à chaque Bob. La figure 1 montre l'utilisation de limit-Bob pour faire entrer un personnage par une porte. Tous les Bobs sont affectés lorsque vous ne précisez pas le numéro.
– X1,Y1 TO X2,Y2 : délimitent une zone rectangulaire dans laquelle les Bobs seront visibles. Attention, les coordonnées en X sont arrondies au multiple de 16 le plus proche. Par exemple, 37 sera arrondi à 32.
– LIMIT BOB seul restaure les limites à la taille de l'écran, pour tous les Bobs.

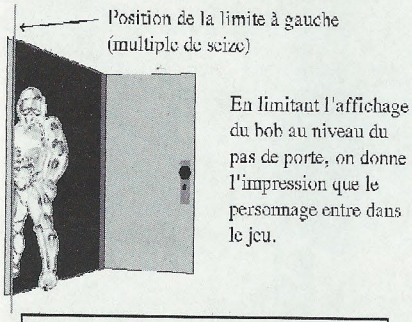


Figure 1: LIMIT BOB pour faire des portes!

3.1.6. Le masque

Lorsque vous affichez un Bob à l'écran, la couleur zéro est transparente : on peut voir les portions de décor à travers elle. Ceci permet de définir finement le contour d'un personnage, ou de réaliser des fenêtres.
C'est le blitter, qui au moment de l'affichage du Bob, se charge du travail de transparence. Pour aller plus vite, Amos est obligé de lui mâcher une partie du travail : il fabrique un masque.
Un masque est la somme de toutes les couleurs du Bob, pour chaque pixel. Il représente en fait la silhouette du dessin. Le masque peut-être très facilement calculé à partir du dessin original (figure 1), en additionnant les couleurs. Pour économiser l'espace des disquettes, il n'est pas sauvé avec la banque de Bobs. Amos doit donc le calculer lors du premier affichage du Bob. Le masque reste en mémoire par la suite.
Le grand avantage des masques, est que l'on peut... s'en passer !
Bon, on se précipite sur le clavier. En mode direct, on tape :
Load "Extras:Sprite_600/Vehicle/Porsche.Abk" <Return>
... pour charger notre Porsche bien aimée en mémoire.
Maintenant tapez :
Flash Off <Return>
Get Sprite Palette <Return>
No Mask <Return>
Cette instruction indique à Amos de ne PAS calculer de masque pour l'affichage du Bob. On peut le vérifier avec :
Bob 1,160,100,1 <Return>
En effet, la voiture est encadrée par une bordure noire, normalement invisible. Il est possible à tout moment de calculer le masque de la Porsche, mais il faut pour cela effacer le Bob de l'écran :
Bob Off <Return>, puis :
Make Mask <Return>
Bob 1,160,100,1 <Return>
Et la voiture apparaît comme à l'accoutumée.
Pour résumer :
– NO MASK [numéro]
Empêche le calcul du masque au moment de l'affichage. Sans paramètre, cette instruction agit sur toute la banque.
– MAKE MASK [numéro]
Provoque le calcul immédiat du masque pour le Bob spécifié, ou pour toute la banque si aucun numéro n'est précisé. Attention, cette instruction est d'autant plus gourmande en mémoire que la banque est grande !
Pourquoi utiliser des Bobs sans masque ?
Vous avez bien vu que de tels Bobs sont loins d'être beaux : une affreuse zone noire entoure le dessin. Ils ont par contre deux gros avantages :
– Ils sont plus rapides à afficher. Par exemple si l'on peut afficher 12 Bobs en mouvement tous les 1/50ème de seconde avec masque, on pourra en afficher 16 sans masque !
– Ils prennent moins de mémoire. La taille du masque peut être calculée avec la formule : M=TX*TY/8, où TX et TY sont la largeur et la hauteur du Bob. Ainsi le masque de la Porsche demande 240 octets.
Les Bobs non masqués peuvent être utilisés avec succès dans les cas suivants :
– Sur un fond noir (il fallait y penser !)
– Pour des Bobs carrés, non entourés de noir : c'est parfait pour des pièces de décor.

3.1.7. La sauvegarde du décor

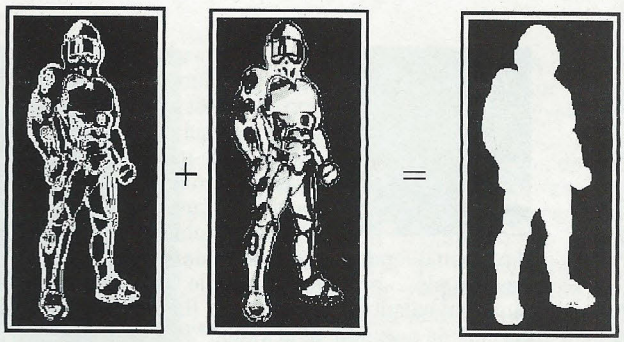
Encore un choix qu'il faut faire au moment de l'affichage des Bobs : faut-il ou non, sauver le décor ?
Nous avons vu jusqu'à maintenant, que lorsqu'un Bob était déplacé, Amos redessinait ce qu'il y avait derrière lui avant son apparition. Pour certains programmes, cette opération

MER AMOS (11)

est totalement superflue : le Bob bouge sur un fond uni. L'instruction SET BOB permet de modifier la sauvegarde du décor :

SET BOB numéro,décor,,
– les deux virgules cachent des paramètres supplémentaires, que nous verrons dans un prochain article,
– numéro est le numéro du Bob concerné,
– décor peut prendre différentes valeurs :
* 0 : le mode par défaut. Amos sauve le décor en mémoire.
* - 1 : la sauvegarde est totalement désactivée. Le listing 2 montre une utilisation possible de ce mode, un programme de dessin en 4 lignes ! L'affichage des Bobs est environ 3 fois plus rapide dans ce mode.
* Nombre supérieur à zéro : Amos efface alors le Bob en utilisant la couleur d'encre égale à ce nombre moins un. Ainsi, le Bob sera effacé avec la couleur zéro pour une valeur de un.
Pour pouvoir fonctionner, SET BOB doit être appelée avant le premier affichage du Bob.
SET BOB peut parfaitement être utilisée conjointement à NO MASK sur un fond noir : on gagne en rapidité, et en place mémoire.
Nous savons maintenant afficher nos Bobs. Le mois prochain nous passerons à la deuxième étape, le mouvement !

F. Lionet



Couleur 1 — Couleur 2 — L'addition des couleurs dessine la silhouette du bob

Figure 2

LISTING 1

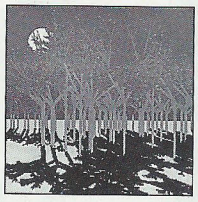
```
'_________________
' Démonstration des différents modes
' de priorité.
' Pressez un bouton de la souris pour
' passer d'un mode à l'autre...
'_________________
'
' Charge la Porsche
Load "Extras:Sprite_600/Vehicle/Porsche.Abk"
'
' Prépare l'écran
Curs Off : Flash Off : Cls 0
Fade 1 To -1
Double Buffer
Pen 1 : Paper 0
'
' Un exemple en priorité normale
Centre "Priority Off :Priority Reverse Off"
DEMONSTRATION
'
' Priorité inversée
Centre "Priority Off :Priority Reverse On "
Priority Reverse On
DEMONSTRATION
'
' Perspective normale
Centre "Priority On : Priority Reverse Off"
Priority Reverse Off
Priority On
DEMONSTRATION
'
' Perspective inversée
Centre "Priority On : Priority Reverse On "
Priority Reverse On
DEMONSTRATION
'
Procédure DEMONSTRATION
   '
   ' Met 9 bobs en diagonale
   For N=0 To 8
      Bob 2+N,64+N*16,32+N*16,1
   Next
   '
   ' Boucle d'affichage
   Repeat
      X=X Screen(X Mouse)
      Y=Y Screen(Y Mouse)
      Bob 1,X,Y,1
      Wait Vbl
   Until Mouse Key
   '
   While Mouse Key : Wend
   '
End Proc
```

LISTING 2

```
'__________
' Petite démo SET BOB
'__________
'
' Charge la porsche
Load "Extras:Sprite_600/Vehicle/Porsche.Abk"
'
' Prépare l'écran
Curs Off : Flash Off
Get Sprite Palette
'
' Change l'affichage du décor
Set Bob 1,-1,,
'
' Petite boucle
Do
   '
   ' Prend les coordonnées de la souris
   X=X Screen(X Mouse)
   Y=Y Screen(Y Mouse)
   '
   ' Affiche la voiture sous la souris
   Bob 1,X,Y,1
   '
   ' Ralentissement
   Wait Vbl
   '
Loop
```

ELEMENTAIRE, M

IMAGE



En informatique, une procédure récurrente est une procédure qui s'appelle elle-même. Avant de voir les possibles applications au graphisme, il est bon d'étudier cette notion dans un cas simple : prenons l'exemple classique du calcul de la factorielle (la factorielle de n se note n! et vaut 1*2*3* ... *(n-1)*n).

Cette fonction peut-être définie de manière récurrente par :
f(0)=1
f(n)=n*f(n-1) avec n entier >0.
Notez bien qu'il est essentiel que dans la définition de la fonction apparaisse un "point d'arrêt", c'est-à-dire une valeur pour laquelle la fonction ne se rappelle pas ; et il faut que ce point d'arrêt finisse par être atteint quelque soit la valeur de départ. Imaginons une fonction définie par :
f(0)=1
f(n)=n*f(n+1)
Le paramètre ne cessera jamais d'augmenter, et l'ordinateur finira par "aller aux fraises", ayant saturé sa mémoire.

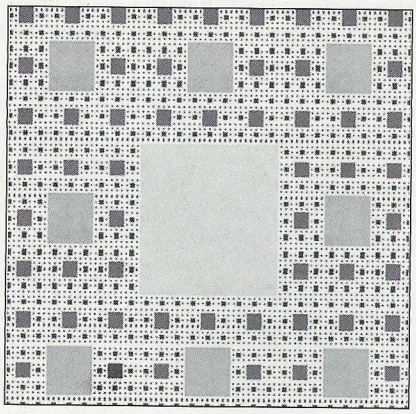


figure 1 : Tamis de Sierpinski.

L'utilisation "informatique" de ce type d'algorithmes est aujourd'hui grandement simplifiée par la puissance des langages dont nous disposons ; le moindre Basic accepte sans broncher des procédures qui se rappellent elles-même plusieurs fois. Remarquez tout de même que l'exemple de la factorielle, si il est simple à comprendre, est parfaitement stupide d'un point de vue pratique. Une procédure ainsi écrite, qui remplace donc une boucle par un appel récursif, gâche une quantité considérable de puissance et de mémoire (il faut savoir que lorsqu'une procédure en appelle une autre, l'ordinateur exécute un grand nombre d'opérations pour mémoriser l'état dans lequel il se trouve avant de s'occuper du branchement proprement dit).

Pour poursuivre notre étude des différentes méthodes élémentaires de création d'images informatiques, nous allons attaquer une des techniques les plus puissante : la récurrence.

LES DOMAINES D'APPLICATIONS

Pour le graphisme, la récurrence a trouvé son véritable domaine d'application avec la fameuse famille de courbes "fractales", devenue depuis peu le péché mignon des programmeurs. Voyons donc en détail les quelques figures qui illustrent cet article.

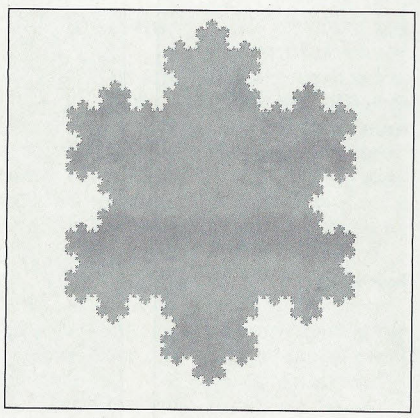


figure 2 : Flocon de von Koch.

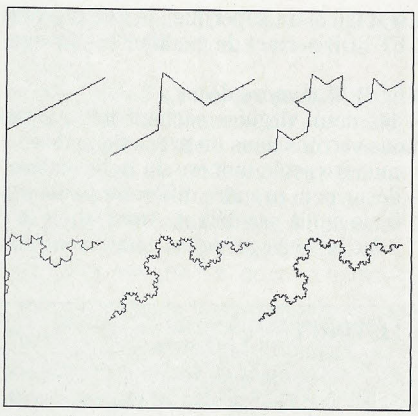


figure 3 : Construction d'un des côtés du flocon de von Koch.

Tout d'abord, le fameux "tamis de Sierpinski" (figure 1), que l'on obtient en appelant une procédure qui trace un petit carré au centre d'un gros (le petit carré a un côté égal au tiers de celui du gros) et qui se rappelle pour les 8 autres carrés. Une des propriétés étonnante de cette figure réside dans le fait qu'à chaque itération, la surface totale non-recouverte par le tracé est multipliée par 8/9, donc, si l'on opère une infinité de fois, la surface remplie est égale à celle du carré de départ !

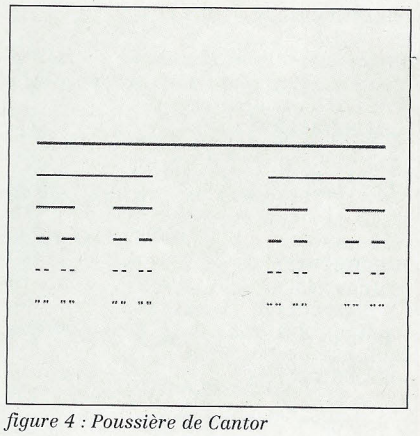


figure 4 : Poussière de Cantor

Ensuite, (figures 2 et 3), nous avons le fascinant "Flocon de von Koch". La figure 2 montre le flocon complet, et la figure 3 comment il est construit. Comme pour le tapis de Sierpinski, ce flocon a

ON CHER WATSON

figure 7 : Forêt récurrente !

une propriété surprenante : il a une longueur infinie, tout en étant contenue dans une surface finie !
Une des premières figures qui mit en évidence des propriétés de ce type fut la colossale "poussière de Cantor": cette figure s'obtient en considérant le segment [0,1] dont on supprime le tiers central, on recommence ensuite sur les deux segments restant, et ainsi de suite à l'infini (figure 4).
A chaque itération, la somme des longueurs des morceaux est multipliée par 2/3, elle tend donc vers 0. Donc, si on considère l'ensemble limite, obtenu lorsque l'on a itéré une "infinité" de fois, sa longueur est rigoureusement nulle (plus précisément, c'est un réel x positif ou nul, qui est plus petit que tout réel strictement positif). Jusque-là, rien d'inquiétant, rien qui ne puisse troubler les intuitionnistes que vous êtes. Considérons à présent les réels de l'intervalle [0,1[exprimés dans leurs développements en base 3. En supprimant le tiers du milieu, on enlève simplement tous les réels qui admettent un 1 comme premier chiffre après la virgule dans leurs développements.
En supprimant les tiers centraux des deux segments qui restent, on enlève les réels qui admettent un 1 comme second chiffre après la virgule ; et ainsi de suite...
On voit ainsi qu'il y a égalité entre la poussière de Cantor et l'ensemble des réels de [0,1[qui n'admettent que des 0 et des 2 dans leurs développements en base 3. Certains commencent à frémir ? D'autres ne s'inquiètent pas encore ? Voyons donc ce qui se passe si l'on substitue des 1 aux 2 de ces développements... on retombe sur TOUS les réels de [0,1[, cette fois-ci développés en base 2 !
On a donc construit une bijection de la poussière de Cantor dans [0,1[. Or, chacun sait que l'intervalle [0,1[a le même cardinal que R (on peut utiliser la fonction (1+x/(1+abs(x)))/2, qui est bijective de]0,1[dans R, et on ne va pas faire une histoire pour {0}), donc la poussière de Cantor et R ont même cardinal. Ainsi, bien qu'elle ait une longueur nulle, la poussière de Cantor est aussi "grosse" que R !!! (si cela a un sens...)
Puis, (figure 5), un exemple de récurrence avec des triangles.
Et enfin, (figures 6 et 7), deux exemples d'arbres construits en mélangeant récurrence et fonctions aléatoires. La méthode est encore la même : on utilise une procédure qui trace un segment et se rappelle pour les différents embranchements qui partent d'une des extremités.
Il est difficile de bien utiliser la récurrence, on peut grâce à elle écrire en dix lignes une fonction qui demanderait dix pages sans elle, mais bien souvent les contraintes techniques sont telles que vous serez obligés de revenir à une structure algorithmique plus traditionnelle. Néanmoins, pour des situations semblables à celles que nous avons abordées ici, pour lesquelles un faible niveau de récurrence est suffisant, il ne faut pas hésiter à en user et à en abuser.

François Fleuret & Eric Brunet

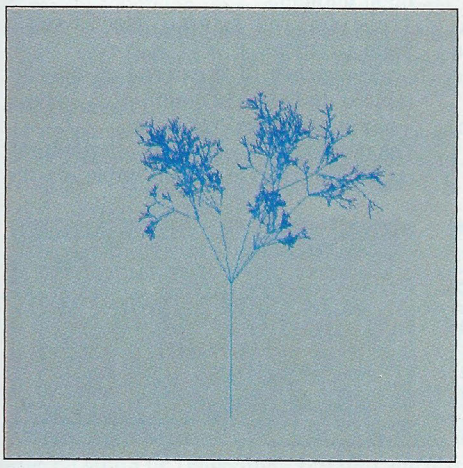


figure 6 : Mélange de récurrence et d'aléatoire

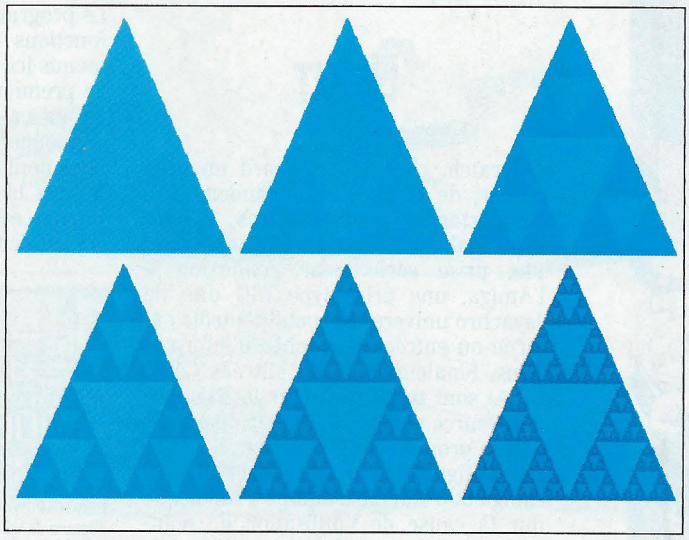
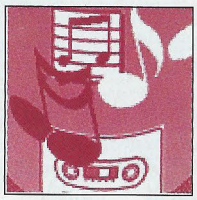


figure 5 : Motifs construits de manière récurrente..



Composé d'un boîtier et d'un logiciel, ce kit a pour but de permettre la création rapide de jingles et séquences sonores utiles à tout bon animateur qui se doit, et ce sans aucune connaissance informatique.
C'est lors d'une soirée comme les autres, que j'ai découvert que notre Amiga avait envahi (sans que l'on s'en rende compte) jusqu'aux cabines de nos DJ favoris ! Et pour leur plus grand plaisir !!!
L'histoire de Z-Scratch est celle d'une rencontre, entre Daniel Fayolle, DJ passionné, et Jean-François Roma, programmeur dévoué à la sainte cause de l'Amiga. Une rencontre qui a mené deux hommes à trouver les solutions pour faciliter la vie d'un animateur, qu'il soit en discothèque ou en radio. Un boulot de fou, car c'est sans arrêt qu'il faut caler les disques, vérifier la playlist, contrôler les espaces annonce, quand il ne faut pas en plus décrocher un téléphone ! Ainsi, le premier prototype fit son apparition, permettant d'utiliser des sons digitalisés en direct du clavier, l'Amiga remplaçant une machine à jingles pouvant piloter 26 illustrations sonores simultanément (de A à Z sur les touches du clavier).
Le programme fut présenté lors d'un salon sono, et éveilla l'enthousiasme autour de lui, d'où la naissance de nouvelles versions afin d'aboutir à une commercialisation, via un réseau de revendeurs spécialisés audio.

LE KIT

Z-Scratch, c'est tout d'abord un petit boîtier, de la taille d'un modem (!!!), comportant 2 potentiomètres. Y figurent également une prise parallèle et une prise série pour connexion à l'Amiga, une prise type DIN dite de "synchro universelle" pour contrôle externe ou entrée en synchro d'informations. Finalement, deux entrées Cinch (RCA) sont présentes pour la liaison à une source sonore, le boîtier disposant de son propre échantillonneur.
La configuration peut tourner sur un Amiga 500 standard équipé d'un disque dur (à cause de l'utilisation de nombreux samples à prévoir), toutefois une augmentation de la RAM est vivement conseillée pour améliorer le confort de l'utilisateur. Z-Scratch reconnaît également les cartes 680x0 pour permettre d'accroître ses performances, notamment au niveau de l'échantillonnage.

Rares sont les applications réellement dédiées à une tâche très spécifique sur Amiga. Ou du moins, rares sont ces applications qui apportent réellement un plus à l'utilisateur. Créé depuis plus de 2 ans, Z-Scratch est en passe de devenir un standard dans le milieu de l'animation sonore...

LE COIN SOFTWARE

Le programme affiche la totalité de ses fonctions sur 2 écrans, donc pas de menus ici.
Le premier représente la partie montage qui va être utilisée pour éditer une Séquence à partir d'une Banque de Sons donnée (figure 1).
Notons bien les différences entre Son, Banque et Séquence :
- Son : échantillon quelconque.
- Banque : liste prédéfinie d'échantillons.
- Séquence : montage effectué à partir de la banque de sons.

Donc, en premier lieu, il convient de charger ses sons en appelant le second écran, dit Requester (figure 2).
Inutile de s'attarder sur celui-ci, comme vous pouvez le remarquer sur l'illustration, il comporte toutes les fonctions standards d'un gestionnaire de fichiers.
Une autre solution consiste à échantillonner directement le son. Pour ce, une option moniteur permet le réglage du niveau d'entrée, avec visualisation par vu-mètre et contrôle du BPM via LED sur le boîtier. La vitesse d'échantillonnage maximale est de 28 KHz, sachant que 40 secondes d'un son à 24 KHz consommera 1 Mo.

LE MONTAGE

Il se compose en piochant simplement dans le stock de sons chargés et en calant les passages utiles, d'une manière assez proche de celle d'Audio Master (utilisation de pointeurs). Ici, la précision est de rigueur : la courbe représentant votre sample peut-être zoomée jusqu'à obtenir une définition d'un pixel par octet ! D'autres fonctions sont disponibles, telles que le volume, la vitesse, l'inversion, et la gestion des canaux de restitution (droite, gauche, stéréo ou stéréo étendue).
Une fois la Séquence montée, elle peut être appelée de plusieurs manières :
- directement, par simple déclenchement manuel,
- par appareil externe (électro-start, boîte à rythme...),
- par synchro BPM externe ou interne (entrée du beat à la main),
- par synchro horloge.

Les modes "Cut" et "Glisse" permettent de définir si c'est l'ensemble de la

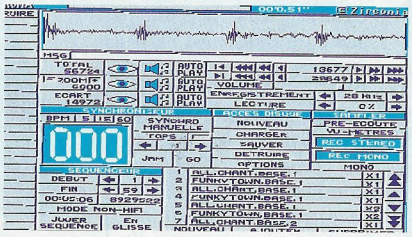


Figure 1 – Z-Scratch : l'écran d'édition de séquences.

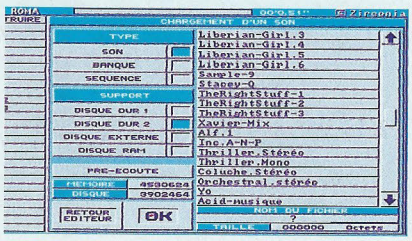


Figure 2 – Z-Scratch : le Requester.

EN BOITE

séquence qui est déclenchée, ou s'il faut valider un signal entre chaque partie de la séquence. L'éditeur offre évidemment des fonctions classiques pour permettre suppression, ajout, insertion et destruction de parties de la séquence.

LE LIVE EN DIRECT !!!

Non content de proposer une abondance de paramètres qui nécessiteraient un demi botin pour être totalement parcourus, le logiciel permet la manipulation des sons en direct en les assignant aux 26 caractères de l'alphabet. Ainsi, l'Amiga permet un mix en direct, ou le lancement illico d'une série de jingles improvisés. Sur ces sons joués en temps réel, peuvent être appliqués divers effets aux fonctions immédiates : écho, volume 0 (le son continue sans qu'on l'entende), "talk over" (baisse du son pour pouvoir parler par dessus), boucle, accélération et ralentissement...
Je ne parle pas des effets encore en projet pour de futures versions, mais attendez-vous à ranger vos platines disques au placard, le scratch digital arrive !!!

L'AVENIR DES PRODUITS Z

Il semble prospère, à voir les softs additionnels en cours de réalisation. Z-Radio, encore en version Beta, offrira la possibilité de programmer les Séquences de Z-Scratch pour qu'elles passent à telle ou telle heure, déclenchement en mode automatique, semi-automatique, ou par porteuse comme le font de nombreuses radio FM. Sa force sera encore dans sa convivialité, l'utilisateur n'ayant qu'à faire son métier d'animateur en calant simplement les séquences par rapport aux horaires.
Originalité puissante : le soft rebootera après chaque opération pour mettre à jour la suite de la séquence à exécuter (et alléger la RAM). Ce petit détail permet de pallier à la pire chose qui puisse arriver à un studio automatisé : la coupure de courant !
Force est d'insister sur la convivialité, car de l'installation à l'utilisation, personne n'aura vu l'écran du Workbench ou n'aura eu à se soucier de ce qu'était un quelconque DH0 :.
Z-Vidéo est déjà en chantier, entièrement dédié à l'utilisation d'écrans de projection. Application ?
Piloter des images et brushs IFF en synchro au même titre que des sons, pour pouvoir passer annonces ou effets sur grand écran dans un show. Z-Vidéo pourra travailler en interfaçage avec les autres produits Z.
Z-Light sera chargé de contrôler les ambiances lumineuses, appelées également avec le même style de programmation par séquence.
Le système pourra être étendu pour pouvoir piloter jusqu'à 500 sources lumineuses, avec toujours l'interactivité par rapport à Z-Scratch ! Cette interactivité se fera en mode multi-machines, par liaison série et grâce à la présence de puissantes commandes ARexx.
Quand on demande à J.F. Roma pourquoi il a choisi l'Amiga pour ce type d'application, la réponse est claire : restitution sonore correcte, environnement multitâche, et ports ARexx permettant l'échange de nombreuses données communes entre les programmes.
Il projette même de mettre en plan un utilitaire de gestion des fichiers analysant la valeur de leur présence.
Exemple : votre disque dur est bien rempli, vous désirez vous séparer de quelques sons pour gagner de la place.
Résultat : vous risquez de détruire un son utilisé dans de nombreuses séquences jingle, et je vous laisse imaginer la tête des auditeurs face au "blanc" produit lors du passage à l'antenne !
Ce programme, une fois installé, vous rappelera l'erreur que vous risquez de faire en listant dans quelles séquences le fichier est nécessaire.
Un système qui fleure bon le 7.0 sur Mac, et qui ne peut-être que bienvenu (dis Mr Gold Disk, tu me fais le même pour ProPage ?).

Z-SCRATCH : prix communiqué, moins de 4 500 F.
Distribution par réseau spécialisé audio.
FATEC : GRENOBLE, 76.51.25.98

DAS-LIGHT : de 8 500 à 65 000 F.
Distribution par réseau spécialisé audio.

DIGITAL ART SYSTEM :
DOMONT, 39.64.45.29
Remerciements au complexe Drac Ouest. Le Magique pour leur accueil sympathique.

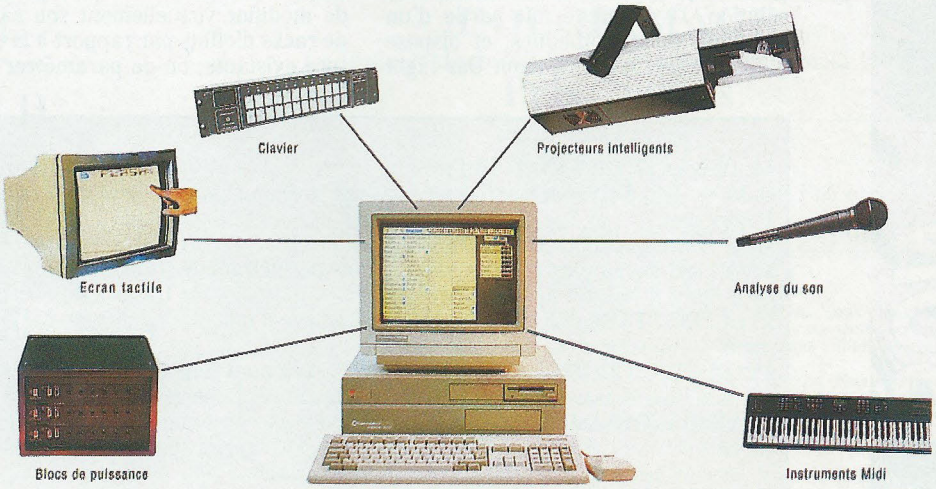
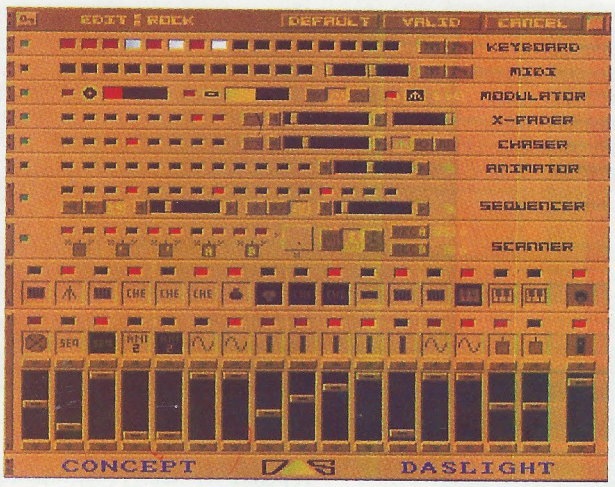


Figure 3 – Daslight : une solution pour discothèque autour de l'Amiga.

L'AMIGA EN BOITE



1/ clavier 16 voies
2/ clavier MIDI 12 voies
3/ modulateur multi-fonction avec analyseur BPM
4/ 2 fondu-enchaînés 8 voies
5/ 2 chenillards 8 voies
6/ animateur 8 voies
7/ 2 séquenceurs 16 voies, 3 000 pas programmables et synchronisations
8/ Scanner, 10 000 pas programmables et synchronisations
9/ contrôle et assignement des voies

Figure 4 – Daslight : l'écran de contrôle.

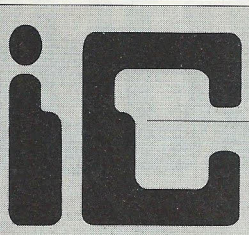
MEME LIEU, AUTRE FONCTION

C'est ce que propose Digital Art System avec Das-Light. Cette solution permet le contrôle via Amiga de toutes les ambiances lumineuses d'une discothèque (figure 3). Une ambiance se traduit par la mise en route ou l'extinction d'une série de sources lumineuses, affectées d'effets pendant un temps n. Là encore, de nombreux paramètres techniques permettent de régler avec une extrême précision spots, stroboscopes, et même des projecteurs mobiles à partir de l'écran. C'est ainsi jusqu'à 512 sources lumineuses qui peuvent être contrôlées d'un coup ! Je me suis donc rendu sur un site installé, pour constater sur place ce qu'apportait vraiment une telle solution. Le Magique fait partie d'un complexe de discothèques, et dispose dans sa régie d'une version Das-Light Disco 128 canaux. Le central est un simple Amiga 2000, sans extensions, coincé entre platines et tables de mixage. En son sein, 2 cartes délivrant des signaux 0-10 volts ou DMX, qui peuvent être statiques (0 ou 1) ou dynamiques (variables). Après avoir testé la présence des cartes, et chargé la totalité des ambiances, le soft se met en attente. A noter que le chargement est assez long, mais qu'aucun accès disque ne sera nécessaire ultérieurement : les 72 séquences qui peuvent être programmées sont en RAM. L'écran principal donne accès aux ambiances, c'est-à-dire divers cycles de lumières programmés. On les active simplement en les désignant. Dans le cas de la création d'une séquence, on bascule sur un second panneau représentant divers racks de contrôle. Ceux-ci possèdent interrupteurs et potentiomètres pour permettre de modifier virtuellement son câblage de racks d'effets par rapport à la structure existante, ou de paramétrer aussi aisément que sur un rack les variations d'un projecteur quelconque. Des fonctions Couper/Coller permettent de reproduire ou déplacer rapidement un effet paramétré d'une voie à une autre. Toutefois, il reste des limitations purement connectiques : on ne peut encore réassigner les voies par projecteurs, ceux-ci étant directement dépendants du câblage hard.

Tous les racks d'effets vous sont présentés dans la figure n° 4, notez toutefois la présence d'une partie très avancée : le Scanner. Rien à voir avec nos machines à digitaliser les documents, il s'agit ici d'un contrôleur permettant d'enregistrer pas à pas, via souris, trackball ou joystick, les mouvements d'un projecteur mobile par exemple. Un accessoire fort utile, qui peut travailler en temps réel ou pas à pas pour créer une série de mouvements pendant 600 secondes, à raison d'environ 16 événements par seconde. Cet ensemble carte + logiciel reste tout de même convivial malgré l'aspect complexe des racks de contrôle. Tel est l'avis que nous partageons avec Jean-Claude Laurent, responsable technique du site. De même, autant il apprécie l'aspect simple, accessible à une personne non-initiée à l'informatique, de ce kit, autant il regrette la dépendance hard du câblage aux sources lumineuses. Pour pousser plus loin l'expérience, il n'est pas fou de penser qu'ultérieurement, les ordinateurs pourront permettre la création d'ambiances en se basant directement sur la fréquence des instruments, sans oublier une finition humaine par le doigté inimitable du maître de soirée : le DJ...

Kyesos

LE DIALECTE DU FAN-AUDIO :
0-10 V : signal standard utilisé en éclairage scénique pour contrôler les sources lumineuses.
BPM : Battement Par Minute (Beat).
DMX : signal standard international 3 voies permettant de transmettre des données sur 8 bits à des appareils d'éclairage.
ELECTRO-START : kit permettant le démarrage d'une platine disque ou CD par simple impulsion électrique.
PROJECTEUR MOBILE / X-Y : projecteur prévu pour pouvoir se mouvoir sur 2 axes de liberté automatiquement ou à distance. Pilotable grâce au mode DMX.
STATIQUE/DYNAMIQUE : le signal statique est très simple : 0 ou 1 (on allume ou on éteint). Le dynamique par contre permet de régler finement l'intensité de la lumière par exemple grâce à une valeur variable.
HARIDELL-LE-GLOBOZEUX : divinité quelconque...



INTER COMPUTING

34 Avenue des Champs Elysees
75008 PARIS

DALLAS - PARIS - ALLEMAGNE

☎ **40 52 27 11** **(Sur Paris 16 puis N°)**

TELEPHONEZ-NOUS POUR:

Connaître nos dernières nouveautés.
LE DISTRIBUTEUR LE PLUS PROCHE DE VOTRE DOMICILE.
(DESOLE PAS DE VENTE DIRECTE)

ART DEPARTMENT PRO V2.0

LE SYSTEME COMPLET DU TRAITEMENT DE L'IMAGE.
COMPTATIBLE AREXX.
VOUS PERMET DE VOIR VOS IMAGES 24 BITS.
LIT ET ECRIT DANS PRATIQUEMENT TOUS LES FORMATS.
COMPRESSE EN JPEG.
Permet à votre imprimante d'imprimer les images 24 bits

PRIX TTC 1990 Frs

BESOIN DE 2MO DE CHIP MEMORY

(Mémoire vidéo)

MegAChip 2000/500®

Offre à votre 500 ou 2000 2MO de Ram Vidéo.
Parfaitement compatible avec les cartes accélératrices y compris les 68040, et la majorité des Genlocks et extensions mémoires.
Il s'installe sans soudure ni connaissances en électronique.
Auto configurable (pas de logiciel ou commande spéciale), comprend le MO de mémoire nécessaire pour passer à 2MO.

PRIX Sans SFat Agnus 2190 Frs

SECURE KEY®

Condamne l'accés de votre A2000 ou A3000
Vous seul par un code à six caractères minimum pouvez y avoir accés.
Vous pouvez changer le code à tout Moment.
Protection parfaite, car avant d'avoir accès au Système Secure Key vous demande le code.
Carte livrée avec Mode d'emploi en Français. Installation rapide sans soudure ni connaissances informatiques.

PRIX 990 Frs

MULTI-START II®

Pour A500 et A2000
La seule carte vous permettant de changer de kick-start sans interrupteur **donc parfaitement sans danger pour votre Amiga.** VOUS PERMET DE PASSER DE 1.3 A 2.0 OU VICE VERSA (vous pouvez disposer également de 1.2 ce qui vous fait les 3 Kick-starts) avec **"Ctrl Amiga Amiga"**, et cela automatiquement.
Installation sans soudures ni connaissances informatiques.
ENFIN TOUS LES LOGICIELS MARCHENT AVEC LES AMIGAS EN 2.0

PRIX 590 Frs sans Kick Start.
Prix 790 Frs avec Kick Start 1.3

PROMO FEVRIER

INTER COMPUTING VOUS OFFRE LE MEILLEUR TRAITEMENT DE TEXTE SUR AMIGA

EXCELLENCE! 2.0

(Version Française et Compatible Workbench 2.0)
Dictionnaire 150000 mots, Polices Postscripts etc..
Prix 1790 Frs

PRIX FEVRIER 990 Frs

(Les commandes prises en février seront honorées à ce prix)
N'attendez plus offrez vous le meilleur!

1 MO POUR VOTRE A500+

Carte 1MO de Ram se met dans la trappe de votre Amiga,Peuplée 1MO ce qui porte le **A500+ à 2MO**

PRIX 790 Frs

SOUND MASTER

UN STUDIO SON COMPLET

1) Le digitaliseur: Stéréo - Micro Incorporé - Manette de réglage du volume et des effets - Effets spéciaux (echo déformation etc... en temps réel. - Diverses entrées son. Etc..
2) Le logiciel: AUDIO MASTER IV: Manipulation des sons - visualisation graphique du son etc...

PRIX 1790 FRS

STEREO MASTER

La qualité à un Premier Prix Stéréo Master vous ouvre les portes de la manipulation des sons. Découvrez les immenses possibilités de la numérisation.

Prix 690 Frs

3D TOOLS

TRANSFORMEZ, EXPLOSEZ VOS IMAGES 3 D. Vous faites de l'Image de Synthèse, 3D TOOLS vous simplifie la vie. UTILISATION SIMPLE.

PRIX TTC 690 Frs

COLORIMAGE

Le logiciel de dessin pour Enfants. Loué par la Presse

Prix 290Frs

3D FONTS

14 Polices Vectorielles pour Sculpt, 3d Pro etc...

Prix 290Frs par disquette de 2 Polices

LES PRODUITS IC

Nous disposons de la majorité des produits Pros sur AMIGA. Vous cherchez un produit spécifique? Demandez à votre distributeur de nous contacter ou faites le vous même en nous signalant chez quel distributeur vous voulez trouver votre logiciel ou périphérique une fois celui-ci arrivé.
Nous sommes à l'écoute de vos commentaires sur les produits. Nos services tant en France qu'à l'Etranger les testent mais nous ne sont pas infaillibles.

LISTE DE QUELQUES DISTRIBUTEURS

06 NICE: ASCII tel 93 13 08 06 - **10 TROYES:** MICROPOLIS Tel 25 73 28 49 - **13 MARSEILLE:** A.M.I.E. Tel 91 42 50 42 - INFOLOGS Tel 91 47 01 79 - POINT IMAGE Tel 91 77 95 60 - **14 CAEN:** L'INFORMATIQUE tel 31 85 18 77 - **19 BRIVE:** LOGITHEQUE Tel 55 23 06 36 - **30 NIMES:** A3 INFOS OCCAS tel 66 76 18 81 - **35 St MALO:** P.E.I. tel 99 40 15 00 - **37 TOURS:** KIMATEK tel 47 61 25 52 - **44 St HERBLAIN:** MICROMANIE tel 40 63 07 22 - **74 THONON LES BAINS:** GHISMO INFORMATIQUE tel 50 71 88 00 - **75 PARIS:** A.M.I.E. tel 43 57 48 20 - **76 ROUEN:** L'INFORMATIQUE tel 35 70 53 43 - **76 LE HAVRE:** MEGAVISION tel 35 43 07 38 - **84 AVIGNON:** AITEL tel 90 27 00 09
SUISSE: 1009 PULLY: BARONI ELECTRONIQUE Tel 21 29 40 78

CADET

LA BOITE A CLOUS

Le petit programme que nous présentons aujourd'hui est un embryon de correcteur de typographie. La typographie a des règles dictées par une esthétique mise au point par l'usage mais hélas, souvent bafouée au point que tel "éditeur" n'hésite pas à clamer sa détresse devant l'ampleur des corrections à effectuer. Il a été entendu.

Cependant pour rester dans les limites de ces colonnes, nous avons limité les principes et le programme à la valeur minimale. Le principe de ce programme peut être étendu à n'importe quel autre fichier, texte ou non, par exemple à un vérificateur de fermeture de boucles DO ou encore un indentateur de programme pour en améliorer la lisibilité.

PRINCIPES RETENUS

Le texte à traiter est découpé en phrases qui se terminent invariablement par un point. Autour de chaque point on doit trouver :
- une lettre et pas d'espace précédent le point,
- un espace et une lettre majuscule suivant le point.

A l'intérieur d'une phrase on ne s'est intéressé qu'aux virgules qui sont traitées ainsi :
- pas d'espace précédent la virgule,
- un espace suivant la virgule.

Nous n'avons traité que le cas de l'erreur simple. Les cas tels que deux espaces avant ou après le point ou la virgule sont ignorés uniquement parce que la place est ici exigüe.

```
1   /******* Entrée du texte à corriger *******/
2
3   SAY'Donnez le nom du texte à traiter en entier.
    Exemple DH1:trai/texte.'
4   PARSE PULL nom
5   nom=STRIP(nom)
6   x=OPEN('test',nom,'R')
7   texte=READCH('test',65000)
8   longueur=LENGTH(texte)
9
10  /*** Découpage en phrases terminées par un point ***/
11
12  SAY'Découpage en phrases terminées par un point.'
13  x=1;y=1
14  DO i=1 WHILE x~=0
15    x=pos('.',texte,y)
16    point.i=x
17    y=x+1
18  END
19  point.0=i-1
20  DO i=1 TO point.0
21    j=i-1
22    SELECT
23      WHEN i=1 THEN DO
24        long=point.i
25        depart=1
26      END
27      WHEN i=point.0 THEN DO
28        long=longueur-point.i
29        depart=point.i +1
30      END
31    OTHERWISE DO
32      long= point.i - point.j
33      départ=point.j +1
34    END
35  END
36  phrase.i=SUBSTR(texte,depart,long)
37  END
38  phrase.0=point.0-1
39
40  /******* Régularisation autour du point *******/
41
42  SAY'Régularisation autour des points.'
43  DO i=1 TO phrase.0
44    DO nb=0 UNTIL a~='0A'
45      a=POS('0A',C2X(phrase.i))
46    END
47    b=POS('20',C2X(phrase.i))
48    IF b~=nb+1 THEN b=0
49    DO j=1  UNTIL c~="20" & c~="0A" | j > LENGTH(phrase.i)
50      c=C2X(SUBSTR(phrase.i,j,1))
51    END
52    c=X2C(c)
53    IF a=0  & b=0 THEN phrase.i=' 'phrase.i
54    IF a~=0 & b=0 THEN INSERT(' ',phrase.i,j)
55    IF c >= 'a' & c <= 'z' THEN DO
56      x=POS(c,phrase.i)
57      c=UPPER(c)
58      phrase.i=OVERLAY(c,phrase.i,x)
59    END
60  END
61  DO i=1 TO phrase.0 -1
62    x=POS('.',phrase.i)
63    IF SUBSTR(phrase.i,x-1,1) ~=' ' THEN NOP
64    ELSE phrase.i=DELSTR(phrase.i,x-1,1)
65  END
66
67  /******* Régularisation autour de la virgule *******/
68
69  SAY'Régularisation autour des virgules.'
70  DO i=1 TO phrase.0 -1
71  place=1
72    DO UNTIL x=0
73      x=POS(',',phrase.i,place)
74        SELECT
75          WHEN x=0 THEN BREAK
76          OTHERWISE DO
77            IF SUBSTR(phrase.i,x+1,1)~=' 'THEN
              phrase.i=INSERT(' ',phrase.i,x)
78            IF SUBSTR(phrase.i,x-1,1)=' 'THEN
              phrase.i=DELSTR(phrase.i,x-1,1)
79          END
80        END
81      place=x+1
82    END
83  END
84
85  /******* Reconstruction du texte *******/
86
87  SAY'Reconstitution et sauvegarde du texte.'
88  ligne=""
89    DO i=1 TO phrase.0
90      ligne=ligne||phrase.i
91    END
92  nom=nom||'.'||COR
93  x=OPEN('ecrit',nom,'W')
94  x=WRITECH('ecrit',ligne)
95  x=CLOSE('ecrit')
96  x=CLOSE('test')
97  SAY'CORRECTION sauvegardée sous le nom: 'nom
```

AREXX (4)

Toutefois le découpage en phrase est le plus important, tout se passant ensuite à l'intérieur de la phrase. A la lumière de ce qui est déjà écrit il est tout à fait possible de développer des modules de points, points-virgule, divers points d'exclamation et d'interrogation ou même d'améliorer ceux qui existent en fonction des différentes erreurs possibles. Le programme se charge aussi de sauvegarder le texte corrigé en reprenant le même nom que celui du texte initial auquel il ajoute le suffixe .COR afin de pas risquer une modification intempestive de l'original. Notons enfin qu'un tel correcteur ne saurait pas traiter correctement le terme .COR qui est quelques lignes plus haut.

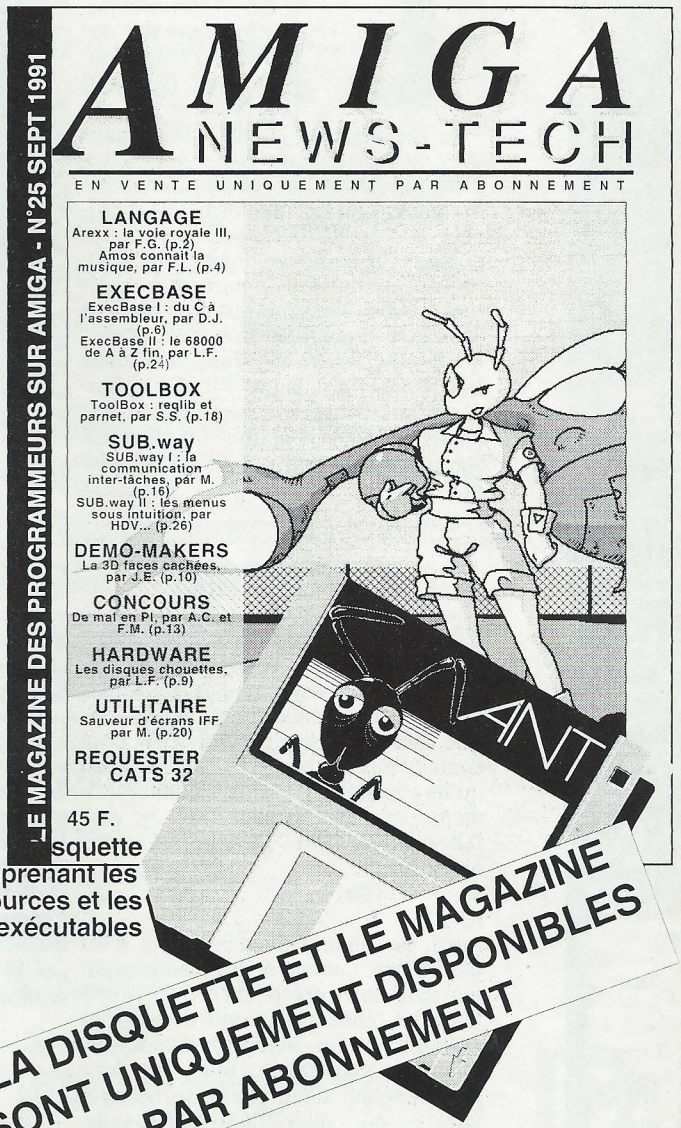
EXPLICATIONS COMPLEMENTAIRES

Dans les lignes 1 à 8 on obtient le nom du fichier à traiter par une demande à l'opérateur. Le fichier obtenu est placé dans une chaîne unique qui peut avoir la longueur maximum de 65 000 caractères ce qui fait une dizaine de pages.
ATTENTION il n'a été prévu aucun droit à l'erreur dans l'écriture du nom du programme. Il serait prudent de prévoir un traitement des erreurs d'écriture à cet endroit.
Dans les lignes 12 à 38 le texte acquis est découpé en phrases terminées invariablement par un point.
Ce qui fait que devant le texte de la phrase on trouve les caractères invisibles de saut de ligne et de saut de page et cela conduit à traiter des caractères hexadécimaux pour détecter les sauts de ligne (0A hex). Chaque ligne est placée dans un tableau et dans l'indice 0 du tableau on place le nombre d'éléments du tableau. C'est une méthode efficace à retenir.
Si l'on voulait traiter les points d'exclamation et d'interrogation on devrait le faire ici.
Dans les lignes 42 à 65 on traite les cas retenus autour du point. De 43 à 52 on acquiert différentes positions et valeurs et la logique retenue est mise en œuvre entre 53 et 55.
Dans les lignes 69 à 83 on applique la logique retenue autour de la virgule.
Elle est plus simple que celle du point.
On pourrait ajouter des modules semblables pour le point virgule et les deux points.
Dans les lignes 87 à 91 on reconstruit le texte initial en juxtaposant exactement (usage de ||) les phrases précédemment découpées.
Enfin dans les lignes 92 à 97 on sauvegarde le texte corrigé sous le même nom que le nom initial augmenté de .COR qui distingue le fichier. Ainsi au traitement comme à l'écriture on ne touche jamais au fichier initial ce qui est prudent et sécurisant.

François Gueugnon

Amiga News-Tech

"le magazine des programmeurs sur Amiga"



LA DISQUETTE ET LE MAGAZINE SONT UNIQUEMENT DISPONIBLES PAR ABONNEMENT

11 NUMEROS SEULS : 350 F.

11 NUMEROS + LA DISQUETTE : 600 F.

Remplissez le bon lisiblement et expédiez-le accompagné de votre réglement par chèque bancaire ou CCP à : **AMIGA VPC - 16, quai Jean-Baptiste Clément, 94140 ALFORTVILLE.**

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE: _____
CodePostal: _____ VILLE: _____

Je m'abonne à l'ANT pour une durée d'un an, soit :
11 numéros seul : 350F
11 numéros plus 11 disquettes : 600F
Frais de port Etranger & Dom/Tom paiement par mandat : +85F

Veuillez trouver ci-joint un réglement par chèque bancaire ou CCP d'une valeur de : _____

LA COMMAND

INITIATION

Nous avons vu dans notre précédent article comment utiliser simplement la commande DIR; aujourd'hui nous allons approfondir cette utilisation en voyant quelles sont les options qui nous sont offertes.

La commande DIR, comme la plupart des commandes, offre plusieurs options d'utilisation. Lorsque l'on veut profiter de ces options, il faut l'indiquer en même temps que le paramètre principal. Prenons comme exemple l'argument FILES, qui permet de n'afficher que les fichiers, en ignorant les dossiers. Il suffit de taper "DIR DF0: FILES". On retrouve le paramètre habituel, c'est-à-dire l'endroit dont on veut connaître le contenu (ici, c'est la disquette qui se trouve dans le lecteur DF0:), puis l'argument "FILES", qui indique que l'on veut seulement afficher les fichiers. Les 4 options qu'offre DIR sont respectivement: ALL, DIRS, FILES et INTER.

LES OPTIONS

L'option ALL permet d'afficher le contenu complet d'un directory, sans se restreindre au "niveau" où l'on se trouve. Prenons un exemple simple. Imaginons que vous ayez une disquette TOTO: qui contient deux fichiers "F1" et "F2" ainsi qu'un dossier "D1" qui contient lui-même un autre fichier "F3". Si vous faites simplement "DIR TOTO:", vous obtiendrez :

D1 (dir)

F1 F2

Ainsi, le contenu du dossier R1 n'est pas affiché. Comme nous l'avions expliqué dans notre précédent article, le système des "chemins" permet de spécifier précisément un "endroit" sur la disquette, la commande DIR ne va donc pas chercher ailleurs, elle se borne à faire ce que vous lui avez demandé. Mais il arrivera souvent que vous ayez envie de connaître le contenu complet d'une disquette. Avec ce que nous avons vu sur la commande DIR, l'opération risque d'être fastidieuse : il faudra noter les noms des dossiers et refaire des DIR en donnant explicitement leurs noms comme paramètres !

L'option "ALL" permet justement d'effectuer cette opération. Si vous faites "DIR TOTO: ALL", vous obtiendrez :

D1 (dir)

F3

F1 F2

Ainsi, avec cette option, la commande DIR ne se contente pas d'afficher ce qui se trouve à l'endroit indiqué ; elle va elle-même chercher à l'intérieur des dossiers qu'elle trouve (et elle referait de même si elle trouvait à nouveau un dossier dans un dossier, etc.). Essayez donc de faire "DIR SYS: ALL", vous verrez s'afficher TOUT le contenu de votre disquette WorkBench (c'est fou ce que cela contient !).

Les 2 options DIRS et FILES permettent de n'afficher respectivement que les dossiers ou que les fichiers. Par exemple, si vous faites "DIR TOTO: DIRS", vous verrez s'afficher simplement :

D1 (dir)

et si vous faites "DIR TOTO : FILES", vous obtiendrez :

F1 F2

On peut évidemment combiner les options pour exécuter des actions encore plus précises. Si vous voulez afficher tous les fichiers du disque qui se trouvent dans le lecteur DF0: il vous faudra taper "DIR DF0: ALL FILES".

L'option INTER: est sans doute la plus étrange : elle permet d'exécuter des commandes au moment où s'affiche le directory. L'intérêt de la chose est loin d'être évident, et je ne connais personne qui ait, un jour, utilisé cette possibilité. Notez tout de même quelques unes des commandes qui vous sont offertes : "del" (pour supprimer un fichier), "type" (pour afficher sont contenu), "dir" (pour afficher le contenu d'un dossier), ou encore "com" qui permet d'exécuter une commande CLI (mais quel est l'intérêt ? !). Le but de la commande DIR étant d'indiquer le contenu d'une disquette (ou d'un disque dur, ou d'autre chose...), elle ne fait rien d'autre (même si elle permet de faire cela de manière approfondie !). Entre autres, elle ne donne aucune information sur les fichiers dont elle indique l'existence. Nous allons voir quelles sont les informations dont on pourrait avoir besoin. La première est la taille des fichiers. Pour comprendre ce que représente la taille d'un fichier pour un ordinateur, il faut revenir aux aspects les plus "primitifs" de l'informatique. Un ordinateur est essentiellement construit autour de deux choses : sa mémoire et son micro-processeur (cette architecture est celle dite de Von Neumman, elle fut adoptée il y a fort longtemps pour des raisons purement économiques).

QUANTIFIONS

L'unité que l'on utilise pour quantifier la mémoire est généralement "l'octet". Un octet représente toujours pour l'ordinateur un nombre compris entre 0 et 255. Mais il peut aussi représenter pour l'utilisateur une lettre (il existe un code, dit code ASCII, qui fait correspondre à chaque valeur comprise entre 0 et 255 un caractère), un point d'une image en 256 couleurs, un volume sonore, etc. Le rôle d'un ordinateur est de traiter ces "octets", et de les transformer pour que nous puissions les utiliser (ainsi, il y a dans l'Amiga une puce qui se charge de transformer les octets d'une zone de la mémoire en une image, une autre puce récupère la position de la souris et transforme cette position en coordonnées codées en octets pour que l'ordinateur puisse s'en servir, etc.).

Comme vous vous en serez aperçus, un "octet" représente fort peu de chose ; on a donc instauré une seconde unité, le kilo-octet (noté Ko), qui représente 1 024 octets (pourquoi 1 024 et pas 1000 ? et bien simplement parce qu'en informatique, tout est construit autour de l'arithmétique binaire, et que 2 exposant 10 donne 1 024). Ensuite viennent le méga-octets (noté Mo est qui vaut 1024 Ko), puis le Giga-octets (1 Go = 1 024 Mo), et récemment, l'idée de Tera-octet (1 To = 1 024 Go) a commencé à faire son chemin deci-delà (chez

E DIR

des gens qui ont beaucoup, mais alors BEAUCOUP, d'argent !). Ainsi, un Amiga 500 de base possède au départ 512 Ko (soit 524288 octets) de mémoire. L'octet nous intéresse ici parce qu'il sert aussi d'unité pour évaluer la taille des données sur des disquettes ou des disques durs. Une disquette d'Amiga peut contenir 880 Ko de données (un disque dur peut contenir entre 20 Mo pour des petits modèles et 1.2 Go pour des gros). Vous vous en doutez, on a souvent besoin de connaître la taille d'un fichier (par exemple pour savoir si l'on peut le copier sur une disquette), mais on ne peut pas utiliser DIR pour cela.

LA COMMANDE LIST

Heureusement, il existe une seconde commande, bien plus utilisée que DIR, qui fait en gros la même chose que cette dernière, mais, en plus, peut afficher nombre d'informations à propos de chaque fichier. Cette commande, c'est LIST.
Tapez donc "LIST SYS:", vous verrez alors avec ravissement s'afficher sur votre écran :

```
Directory "SYS:"      on Monday 30-Dec-91
Expansion.info        894 — rwed 13-Aug-88 18:02:32
Trashcan              Dir ——rwed 13-Aug-88 18:02:34
.info                 70 —— rwed 24-Oct-88 19:31:17
c                     Dir ——rwed 13-Aug-88 18:06:03
Prefs                 Dir ——rwed 13-Aug-88 18:16:15
System                Dir ——rwed 13-Aug-88 18:16:10
l                     Dir ——rwed 13-Aug-88 18:08:12
Shell               empty ——rwed 13-Aug-88 18:08:18
devs                  Dir ——rwed 13-Aug-88 18:09:09
s                     Dir ——rwed 24-Oct-88 15:47:26
Shell.info            405 — rwed 13-Aug-88 18:09:36
t                     Dir ——rwed 13-Aug-88 18:09:38
fonts                 Dir ——rwed 13-Aug-88 18:11:03
libs                  Dir ——rwed 29-Aug-88 18:14:35
Empty                 Dir ——rwed 13-Aug-88 18:11:48
Utilities.info        894 — rwed 13-Aug-88 18:11:51
Disk.info             370 — rwed 13-Aug-88 18:11:55
Prefs.info            894 — rwed 13-Aug-88 18:11:57
System.info           894 — rwed 13-Aug-88 18:12:01
Empty.info            894 — rwed 13-Aug-88 18:12:05
Trashcan.info        1166 — rwed 13-Aug-88 18:12:09
Utilities             Dir ——rwed 24-Oct-88 19:31:48
Expansion             Dir ——rwed 13-Aug-88 18:13:31
10 files - 13 directories - 39 blocks used
```

avouez que cela est bien plus beau que ce qu'acceptait de vous afficher la commande DIR. Evidemment, il y a bien plus de données disponibles : on obtient en premier le nom du fichier (ou du dossier), ensuite vient la taille (ou bien "dir" s'il s'agit d'un dossier), puis les bits d'attribut (nous verrons plus tard de quoi il s'agit), enfin viennent la date et l'heure de création.
Pour finir, LIST vous donne le nombre total de fichiers et de dossiers qui se trouvent dans le répertoire, ainsi que le nombre de "blocks" qu'ils occupent (une disquette contient 1760 blocks, chacun correspondant à 512 octets. Ce terme particulier aux disquettes doit son existence à leurs caractéristiques "physiques" très différentes de celles de la mémoire).
Nous approfondirons cette étude de LIST dans notre prochain article, en voyant, comme pour DIR, les différentes options disponibles, ainsi que le rôle et l'utilisation que l'on peut faire (et que l'on doit faire) des bits d'attributs.

Fleuret François et Eric Brunet

AMIGA REVUE

25 FRANCS

ANCIENS NUMEROS DISPONIBLES

N° 2 AMIGA, L'image Vidéo !

N° 4 Photo Paint. Wordperfect. Interceptor.

N° 19 Dossier : Handicap, périphériques de commande et logiciels – Le Workbench 1.4 – La reconnaissance de caractères – Numérisation : le VIDI GRABBER

N° 20 Dossier : Prix : Du producteur au consommateur – Discopy : Le PC TOOLDS de l'Amiga – Vidéo : Les formats et standards

N° 22 Dossier : Bureautique : Maxiplan plus, le tableur qui excel – Image : Imagelink le pont vers l'image professionnelle – Son : Midi un quart après l'Amiga

N° 24 Dossier : Amigavision le créateur multimédia – Mixator : Le roi de l'incrustation Turbo silver : Mode d'emploi – WR 2.0 : Commodities exchange

N° 25 Dossier : IFF, SCSI Garbage – Cartes accélératrices lesquelles choisir Mac Info : Le complément d'A-Max

N° 26 Dossier : Amos, faites vos jeux – Master Track pro et Midi transport Texture suite : La 2D

N° 28 Softs en stock : 2D, color image, intelligence artificielle PAO, Propage 1.3F, fractales, vista – Hard Card : série II – A-Max II

N° 29 Dossier : l'Amiga en librairie – PPS : nouveautés Hard et Diskmaster 1.4 – Langage : Aztec C V5, OD SAS

N° 30 Dossier : Les réseaux, ça vous branche – Image : DKB Trace, FLCLQ, Elan Performer – A la carte : Le Flicker fixer A 2320 Demos : Le plaisir Demo, le choc des photos

N° 31 Exercices pratiques : Maxiplan, Sculpt Animate 4D, Professional Page, Publishing Partner, Deluxe Paint, A-Max – Test : Le poids des Mo, le choc des photons, Personal finance Manager – A la carte : VS Trumpcard Pro

N° 32 Dossier : Arexx sur image, rendu et randering – Utilitaires : Domaine public, volumm 4D : dernière version – Vidéo : VideoMaster ! Le Maître ? A la carte : CD-Rom, Video toaster, XPower Pro, le voleur de couleurs

N° 33 Test : Real 3D – Son : Amiga revue pratique : 1er épisode – A la carte : A500 carte Atonce, A2000 Fast card Plus – Educatif : My taylor is rich !

N° 34 Programmation : Les paysages fractales – Test : Vista Pro – Domaine public : Le générateur de fractales – CD : c'est déjà demain – Demo : Achetons français A la carte : Disque dur GVP pour A500, Carte graphique Digest.

N° 35 Dossier : CDTV CD Rom Banque d'images - Action replay 2

N° 36 Son : Bar and Pipes Image : Art départment pro - Bureautique : Worworth

N° 37 TEST : Graphisme 16 millions de couleurs avec Hame Vidéo : Live

N° 38 68040 : ENFIN ! Salon : CES DE LONDRES

N° 39 DELUXE PAINT 4 : le magicien de la couleur. Evénement : le devcon

N° 40 Commodore France dit tout KOLOSSAL Cologne A 800 Plus

N° 41 La Cuvée CIS 92 VD 2001 Construisez votre satellite

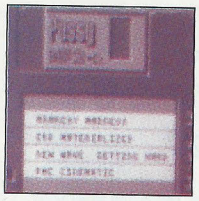
Remplissez le bon, expédiez-le avec votre chèque bancaire ou CCP à :
AMIGA VPC
16, quai Jean-Baptiste-Clément, 94140 Alfortville
Cochez les cases correspondant à votre choix.

❑ N° 2 ❑ N° 22 ❑ N° 29 ❑ N° 34 ❑ N° 40
❑ N° 4 ❑ N° 24 ❑ N° 30 ❑ N° 35 ❑ N° 41
❑ N° 19 ❑ N° 25 ❑ N° 31 ❑ N° 37
❑ N° 20 ❑ N° 26 ❑ N° 32 ❑ N° 38
❑ N° 21 ❑ N° 28 ❑ N° 33 ❑ N° 39

Je commande .....anciens numéros au prix de 25 F. le numéro. Total .....F. + 8 F.de frais de port.

Nom : .....
Adresse : .....
Ville : .....

BON DE COMMANDE



LES NEWS A POSSEDER

Comme vous l'aurez deviné, je vais vous parler des démos qui ont gagné le concours de la NYC-91 organisée par Atacom et Iris. Mais il y aura aussi des nouveautés étrangères comme à l'accoutumée. On se rend ainsi compte que la qualité des démonstrations évolue tant au niveau du design qu'au niveau du code. On attaque donc les démos du mois en encourageant tous les groupes à organiser des meetings aussi réussis que celui d'Iris.

COMA : HOT DOTS

Voici une démonstration qui innove énormément au niveau de la programmation. Elle se résume en 3 effets totalement nouveaux ; une transformation de champ étoilé (starfield) en un logo Coma, des tapis de points totalement indépendants en 1 vbl et paramétrables, ainsi après avoir dessiné une fractale en 32 couleurs il est possible de la voir en 4 dimensions en temps réel sous la forme de points.
Le dernier effet et non le moindre est un plasma de conception nouvelle baptisé Orplasm.
Ce plasma est vraiment sublime et est réalisé avec des distorsions de motifs et de barres de copper comme dans la démo de Rebels. Le code est de Jackie D, Bavarian et Bunch ; les graphismes de Aamz, Nic O'Teen et Tom Copper et la musique est de Virgil.

Code/Design	: 18/20
Graphismes	: 15/20
Musique	: 16/20
Global	: 17/20

Coma : Hot Dots.

DEVILS : COLORS

Ayant terminé second au meeting Iris, Colors est la mieux réussie techniquement. Elle débute par une zoom précalculé (seul Phenomena France a réussi à faire un zoom infini en temps réel) dans une courbe Julia ; la routine décompacte une image tous les 2 vbl. En seconde partie il y a des "synthetic landscape", chose banale dans une démo sauf qu'ils sont calculés en HAM et visualisés en 256 couleurs !! Une technique très pénible à programmer qu'on aimerait voir plus souvent. La dernière partie (après quelques 3D sources) est aussi en HAM et c'est une superbe Julia, il aurait été judicieux d'ajouter un cycling en HAM. La musique réalisée avec Protracker est une des plus réussies sur Amiga. Le code est de Tkb et Jinks ; les graphismes de Rhah, Titan, Mr Pixel et Htdra et la musique est de Nuno.

Devils : Colors.

Code/Design	: 18/20
Graphismes	: 16/20
Musique	: 19/20
Global	: 17/20

BLOODSUCKERS : RULEZ III

Cette démonstration est destinée à tous les amateurs de 3D et plus spécialement aux riches possesseurs de Real 3D. En effet elle vous présente un B.B.S (en Allemagne) sur lequel vous pouvez vous brancher pour obtenir les dernières nouvautés au niveau des objets, mapping, etc. Il suffit d'être sur leurs registres.
La démo consiste en 3 animations précalculées en noir et blanc qui ont été créées avec Real 3D avec un scroll-text. Le code est de Wanton, les graphismes de Scy et Sch, la musique de Rib.

CORNER

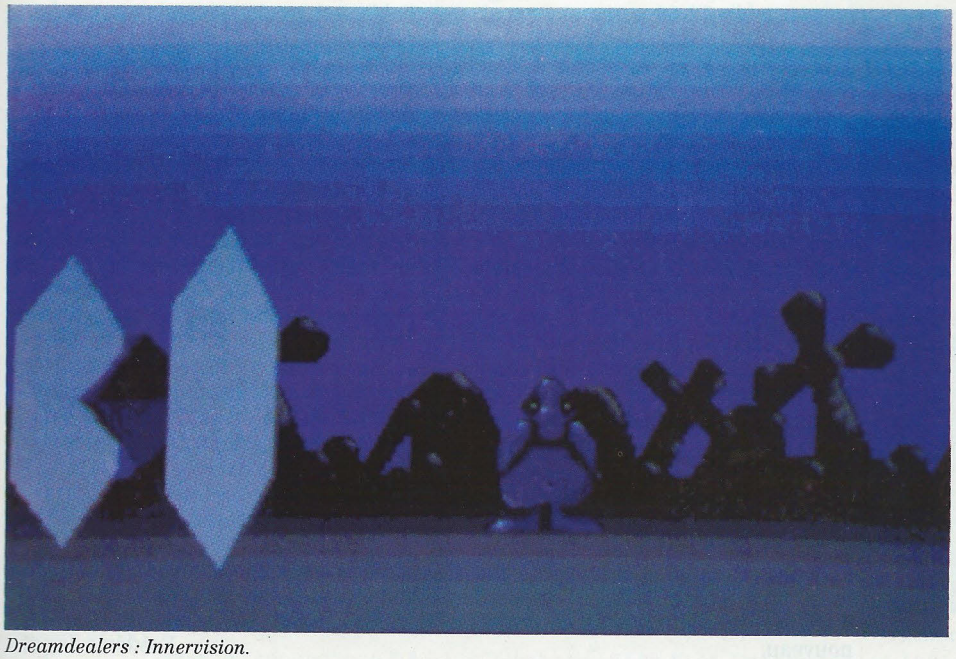
Bloodsuckers : Rulez III.

Code/Design : 13/20
Animations : 18/20
Musique : 13/20
Global : 15/20

DESIRE : EVOLUTION

Desire nous présente ici une trackmo. Elle est aussi réussie sur le plan technique que sur le plan originalité. En effet au niveau technique on nous propose des cercles en Dual-Playfield avec un effet de brouillage d'écran (voir la photo qui est plus explicite). Au niveau originalité, on a le droit à une mini bande dessinée très comique et ponctuée de musiques collant parfaitement à l'ambiance. La partie finale réservée aux greetings est elle aussi géniale, elle mélange le texte avec de nombreuses formes fractales inédites. Le code est de Guy et Frost, les graphismes de Facet, la musique de Mlp.

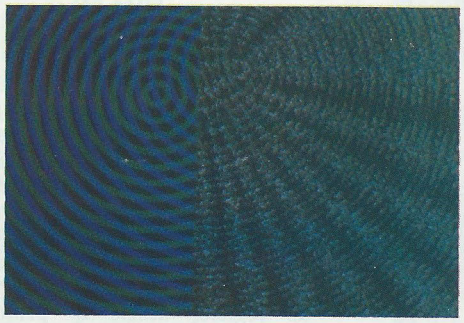
Code/Desig : 19/20
Graphismes : 17/20
Musiques : 17/20
Global : 18/20



Dreamdealers : Innervision.

DREAMDEALERS : INNERVISION

Voici la démonstration qui a gagné le premier prix au meeting d'Iris. Sa principale qualité est l'originalité, son principal défaut est qu'elle "plante" (la version finale n'est pas sortie au meeting). L'originalité vient d'un petit bonhomme qui se balade dans un monde imaginaire mélangeant la 3D vectorielle avec les écrans bitmaps. On est vite pris dans l'histoire et la démonstration se regarde très facilement. Le code est de Redlight, la musique est de Moby et les graphismes de Tik.

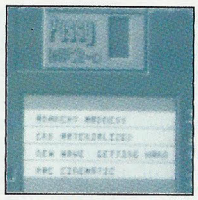


Desire : Evolution.

Code/Design : 17/20
Animations : 16/20
Musique : 13/20
Global : 16/20

Antoine Mussard

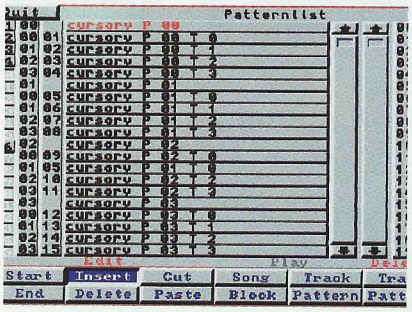
PACK VIDEO & SOUND



Tous ceux qui l'utilise s'accordent à reconnaître que c'est un excellent logiciel, mais, car il y a un mais, dès que l'on veut créer et utiliser ses propres objets (vectoriels ou vectorballs) ou ses propres fontes (bitmaps ou vectorielles), les problèmes arrivent à grand pas. Mais tout cela n'est qu'un mauvais souvenir. En effet, est arrivé le Pack Vidéo & Sound. Il regroupe côté logiciels 5 disquettes contenant "Demomaker" (2 versions sont fournies : 1 "normale", et 1 pour A500- Plus), "Font Editor", "VectorObjectEditor", "VectorBallsEditor", "Bobby" et "Music Construction Kit", et côté livres "Le livre de Deluxe Paint III" et "Le livre de la vidéo sur Amiga".
Il est a signalé que tous ces logiciels sont compatibles avec l'Amiga 500-Plus (et le 2.0 par conséquent). Nous allons aujourd'hui nous pencher sur Music Construction Kit et VectorBallsEditor, j'espère que vous pourrez patienter jusqu'au mois prochain pour découvrir le restant de leurs collègues.

MUSIC CONSTRUCTION KIT

Ce logiciel est une sorte de SoundTracker (en anglais), mais en moins évident. En effet, utilisateurs de SoundTracker ou autres ProTrackers, il va falloir vous habituer si vous voulez l'utiliser, car le concept de travail n'est pas le même. Généralement, ce genre de logiciel utilise le principe des Patterns. Chaque Pattern possède une taille maximum de 64 notes par voix, et



L'écran de commande de Musik Construction Kit

Tout le monde connaît Demomaker, le logiciel de création de démos sur Amiga. Pour mémoire, il permet de créer des démos comme celles des grands groupes en utilisant des images IFF, des objects vectoriels 3D faces pleines, des vectorballs, des copperlists en veux-tu en voilà, des polices 32 x 32 ou vectorielles, des sinus-scrolls, etc, et de sauvegarder le tout sur une disquette autoboot ou comme commande exécutable à part entière.

gère les 4 voix de l'Amiga, ce qui fait un maximum de 256 notes par Pattern. Sous Music Construction Kit (MCK pour la suite de cet article), le principe de travail est différent. En effet, vous pouvez soit travailler en mode d'édition de Song, soit en mode Pattern, ce dernier mode permettant de modifier les Tracks dans les Patterns.
Il faut savoir que pour MCK un Song est un ensemble de 64 notes par canal et qu'un Track (piste) est affecté à chaque voix. Il suffit alors de réunir 4 Tracks pour former un Pattern. J'espère que vous m'avez suivi... c'est pourtant simple !
Cette petite mise au point étant faite, MCK permet le traitement de base des Tracks et Patterns, à savoir les fonctions de Couper/Coller.
Il est aussi possible d'utiliser des blocs (réunion de plusieurs Patterns) pour ces différentes fonctions. Attention, MCK n'intègre aucune fonction de digitalisation ou de traitement des Samples, donc prévoyez un bon Sampler. Pour terminer, bien entendu, il est possible de sauvegarder le tout dans un module importable dans Demomaker.
Je pense que ce principe de Song/Track/Pattern est quelque peu bizarre, mais il suffit de s'y habituer. Cependant, le principal reproche que je ferais à ce soft est qu'il est impossible d'effacer un module pour en créer un nouveau.
Soit vous effacez les pistes une par une, soit vous quittez et vous relancez le soft, c'est beaucoup plus rapide !.

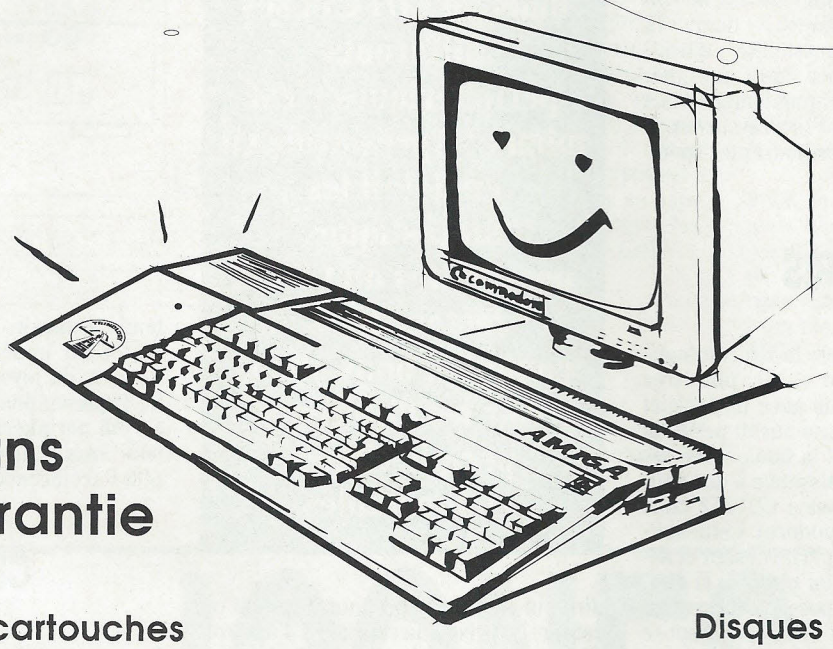
VECTORBALLSEDITOR

L'interface est du type Demomaker et en anglais. Cette fois, vous avez la possibilité de créer des VectorBalls directement réutilisables sous Demomaker. Une fois le programme lancé, il faut choisir entre passer sous l'éditeur, le module de rotation ou celui de transformation. Mais voyons en premier lieu l'éditeur. A part le fait qu'un jongleur est déjà prédéfini et affiché sur l'écran, l'éditeur contient dans sa partie supérieure les commandes utilisables ainsi que différents indicateurs. Il est ainsi possible d'accéder aux principaux outils (lecture, sauvegarde, couleurs, aide, etc.) d'un simple clic de la souris.
Pour l'édition d'un objet, c'est un peu le même principe que pour VectorObjectEditor : on choisit une boule et on la place dans l'espace. Pour la placer très précisément, on peut de nouveau choisir entre 6 vues différentes (dessus, dessous, devant, derrière, droite et gauche). Si cela ne suffit pas, on peut bien entendu utiliser la grille magnétique et paramétrer la précision de cette dernière à l'aide de la commande Zoom (plus la valeur est petite et plus l'objet est proche). On ne peut pas faire plus simple. Une fois que l'objet est créé (100 boules maximum par objet), on peut choisir entre 2 types de sauvegarde. Le premier est un format réutilisable sous Demomaker, le second est le fichier source format SEKA (amis programmeurs, voilà de nouveau de quoi vous réjouir).
Les modules de rotation et d'animation sont identiques dans le principe à ceux qui existent pour VectorObjectEditor, nous les aborderons dès le mois prochain. Sachez seulement que là encore, il est possible de tester le résultat des opérations en utilisant l'option "test object" et en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé pour déplacer l'objet sur les 3 axes.
Editeur : Micro Application
Traduction française des docs : Micro Application
Prix du pack complet (dans une petite malette) : moins de 600 F

Frédéric Jaquet

Lecteur à cartouche 44 MB: 4190 F

Disque dur Quantum 52 MB: 3090 F



2 ans de garantie

Lecteurs à cartouches

SyQuest pour Amiga 2000, internes, SCSI, 20 ms, Cartouche incluse

44 Mo: 4190 F **88 Mo: 5690 F**

Cartouche

44 Mo: 550 F **88 Mo: 890 F**

Lecteurs de disquettes

5"1/4, 880 Ko
avec switch 40/80 pistes **690 F**
3"1/2, 880 Ko **590 F**

nouveau!

1.56 Mo: 3.5" 990 F

Disquettes (par pack de 10)

3,5 " 29 F **5.25" 19 F**

AMIGA REVUE

Les logiciels de gestion des disques répondant au mom générique de BOIL3 sont particulièrement intéressants et complets.

AmigaNews
L'ORDINATEUR CREATIF

Le logiciel francais BOIL 3 qui possède une documentation en Francais, est très interessant et complet.

Disques durs, Quantum

Amiga 500, SCSI, 17 ms, 850 Ko/s, boitier connectable, prolongation du bus Amiga et SCSI, Kickstart place pour branchement pour carte turbo et extension de memoire, 2 ans de garantie
BOIL 3

52 Mo: 3090 F **105 Mo: 3990 F**

Amiga 2000, SCSI, 17ms, 850 Ko/s, silencieux, autoboot

52 Mo: 2790 F **105 Mo: 3690 F**
210 Mo: 6390 F **425 Mo: 12290 F**

Extensions mémoire

pour Amiga 500:
512 Ko **260 F**
512 Ko extensible à 2 Mo **610 F**

pour Amiga 2000:
2 Mo extensible à 8 Mo **1190 F**
4 Mo extensible à 8 Mo **1990 F**

TARIFS T.T.C.

Trinology Informatique S.A.R.L.

Tarifs applicables à compter du 01.01.1992

Trinology Informatique S.A.R.L. • Téléphone.: 87.88.40.44, Télécopie: 87.85.14.91 • 23, rue Nationale, 57600 Forbach,
Règlement contre-remboursement par les P.T.T. • Ouvert du lundi au vendredi de 9h à 18h

CDTV : CON

Je rappelle brièvement qu'à l'intérieur de ce boîtier noir se cache un Amiga, donc la possibilité d'utiliser des périphériques Amiga. Mais que les fans du CDTV se rassurent, il existe une série de périphériques spécifiques.

Un CDTV c'est bien, mais un CDTV et ses différents périphériques c'est mieux ! Après avoir vu en détail les "fantastiques" possibilités du CDTV, ce lecteur hors du commun, nous allons voir les différents périphériques connectables.

SOURIS

En utilisation de titres, la télécommande est très pratique et de plus très simple à utiliser, mais avec un logiciel de dessin même Picasso aurait perdu la boule. Heureusement la boule a été retrouvée et a donné naissance à une souris infrarouge (référence CD1252 chez les revendeurs Commodore). Cette souris (figure 1), d'un superbe design et assortie aux couleurs, ou plutôt à la couleur noire du CDTV possède un gadget très appréciable. En effet elle dispose d'un "économisateur" de piles, qui se met en route dès que la souris reste inactive pendant plus d'une minute. Il suffit de presser le commutateur (figure 1/A) pour que la souris reprenne ses fonctions. Les deux boutons de la souris (figure 1/B) fonctionnent de la façon suivante ; en utilisation informatique, sous un traitement de texte par exemple, le bouton gauche est utilisé pour la sélection et le bouton droit pour l'appel des menus. En utilisation CDTV, avec Sim City par exemple, les boutons ont les mêmes fonctions que les touches A et B de la télécommande, soit A pour dire oui ou suite, et B pour dire non ou retour. Le prix de la souris est d'environ 400 F, elle est livrée avec les 2 piles impératives au fonctionnement.

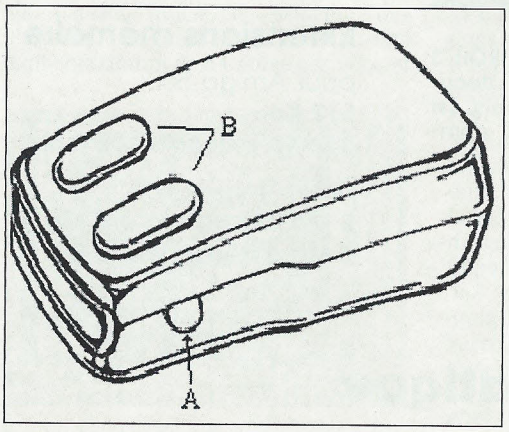


Figure 1 : la souris infrarouge.

TRACKBALL

Après le mariage du CD-Rom et de l'Amiga qui a donné naissance au CDTV, nous célébrons le mariage de la télécommande et de la souris infrarouge, qui a donné naissance au Trackball ! Ce périphérique est vraiment très complet (figure 2) et peut fonctionner de façon infrarouge ou bien en direct avec un câble au cas où les piles soient faibles. La liaison avec le CDTV se réalise à l'aide du câble fourni avec le Trackball depuis la prise (figure 2/D) jusqu'au connecteur Remote du CDTV (figure 3/A). Mais il est beaucoup plus souple de l'utiliser en infrarouge. A ce propos lui aussi possède un économisateur de piles, la mise en fonction se faisant à l'aide du commutateur sur le côté droit (figure 2/A). Sur le Trackball toutes les touches de la télécommande sont présentes, hormis les curseurs de direction remplacés par la boule centrale. Une petite astuce, ou plutôt un impératif pour les inconditionnels du joystick, le trackball possède de 2 prises pour joysticks (figure 2/C). Ce joli périphérique, toujours à la couleur noire du CDTV, coûte environ 600 F (référence CD1200).

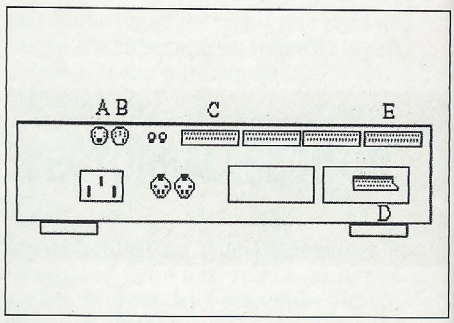


Figure 3 : le Trackball.

CLAVIER

Pour une utilisation "informatique" du CDTV, il convient de lui adjoindre 2 périphériques indispensables, à savoir le clavier et un lecteur de disquettes. Le clavier (référence CDKB), ne fonctionne que si il est relié au CDTV. En fait c'est le seul périphérique spécifique d'entrées qui ne fonctionne pas en infrarouge. Tout simplement pour un problème de délai, et oui il aurait fallu inclure un ampli de signal dans le clavier et le faible prix de (moins de 700 F), aurait passé la barre des 1 000 F ! La liaison s'effectue donc depuis la prise Keyboard du CDTV (figure 3/B). J'oubliais, ce clavier est identique au clavier de l'Amiga 3000, simplement sa couleur est toujours assortie au CDTV et le connecteur est maintenant une mini Din.

LECTEUR

Le lecteur de disquettes (référence CD1411), toujours au look CDTV, se connecte sur la prise Disk Drive du CDTV (figure 3/C). Pour utiliser le CDTV comme un Amiga, il suffit d'insérer un Workbench dans le lecteur de disquettes puis de mettre sous tension. A ce propos, si un CD-Rom est présent

NECTEZ-VOUS

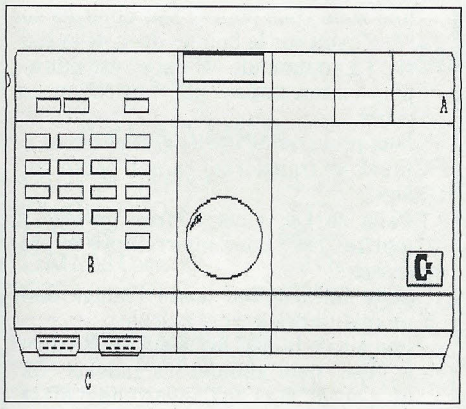


Figure 2 : connection des périphériques sur la face arrière du CDTV.

dans le lecteur, le boot se fera en priorité sur le lecteur de disquettes ; si ce dernier est vide, alors le boot se fera sur le CD-Rom.

Mais voici la grande surprise et le superbe gadget, en effet à l'heure où j'écris ces quelques lignes, j'écoute mes CD audio préférés tout en écrivant ce texte ! Et oui, il suffit après avoir chargé son logiciel préféré, à l'aide du lecteur de disquettes, d'insérer un disque audio dans le CDTV, de presser la touche "Play" de la télécommande, et vous pouvez travailler, changer de programme tout en écoutant de la musique ! Génial non ? Le prix du lecteur de disquettes est à moins de 1 000 F, et oui, le look ça se paye, mais rassurez-vous les lecteurs Amiga classiques fonctionnent très bien sur le CDTV.

GENLOCK

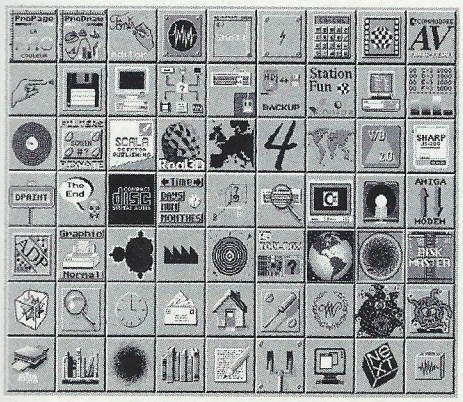
Pour les possesseurs de clavier et de lecteur désireux de s'initier à la vidéo, il existe un petit genlock (référence CD1301), petit par la taille, fonctionnant au format PAL bien sûr. Ce genlock se loge dans le slot vidéo du CDTV (figure 3/D) : il faut ôter la carte péritel RGB pour insérer le genlock. La liaison avec une télévision ou un moniteur se fera alors à l'aide de la prise RGB Vidéo (figure 3/E). N'ayant pas encore pu tester ce genlock, j'espère pouvoir prochainement vous faire part de mes impressions.

Voilà la liste des périphériques est close, mais d'autres sont en cours de réalisation, comme les cartes mémoire 64 Ko et 256 Ko par exemple. De toutes façons, avec des périphériques spécifiques ou non, lecteur par exemple, il est très agréable d'utiliser le CDTV comme outil polyvalent.

Gropouik

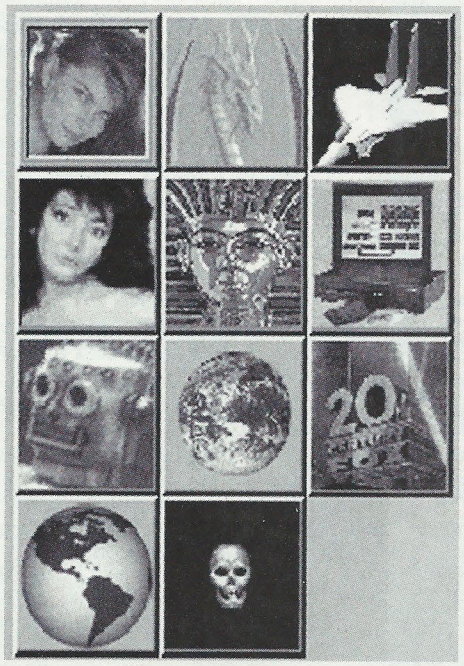
ICONES

Voici de nouvelles icônes pour AmiDock ou tout autre clone qui commence à envahir nos ateliers. Leur distribution en est libre, en dehors des icônes copyright du NeXTstep (les 2 rangées du bas), qui sont apparues magiquement sur mon écran alors que je contemplais mon WorkBench 1.3, rêvant d'une interface graphique fabuleuse, où chaque icône était une œuvre d'art. Aucun profit ne peut-être fait de cette distribution.

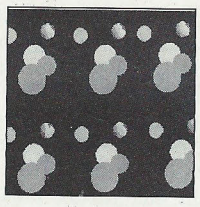


Merci à Gary Knight pour m'avoir permis le premier de concrétiser mon rêve, grâce à son programme AmiDock, qui en est à sa version 1.5, disponible en version 1.2.4 sur la Fish 518 (la version 1.5, avec une doc tirée sur imprimante laser, et une librairie d'icônes BitMaps spécialement conçues pour le Dock, est disponible auprès de l'auteur, voir Fish). Si quelqu'un ose modifier d'un pixel l'une de ces icônes (en bien...), celui-là sera dans l'obligation de me le retourner afin de bénéficier de mon approbation (et pour remettre à jour mes écrans DockIcon). Si cela intéresse un éditeur/développeur, et qu'il veut faire bénéficier à son application d'une icône de qualité (Dock & Atelier), il peut me contacter au journal.

François Pinault



LE TRAITEMENT D'IMAGES



ImageLab vous donne accès à toutes les techniques de traitement d'images, de l'extraction de contours aux transformations de Fourrier (FFT), en passant par le lissage ou l'assombrissement d'une image. La version 2.4 de ce Shareware, réalisée par Gary Milliorm, est disponible sur la disquette Fish 452. La documentation est volumineuse (53 Ko), elle est écrite dans un anglais très compréhensible.
Pour passer en revue la plupart des fonctions d'ImageLab, nous utiliserons l'image d'exemple représentée par la figure 1, elle servira de base pour appréhender la méthode de travail propre à ImageLab.

Imagelab V2.4 est un monument du Domaine Public, et en tant que tel méritait bien un article complet, pour vous permettre de découvrir et d'exploiter ce logiciel spécialisé dans le traitement d'images.

INSTALLATION

ImageLab fonctionne sur n'importe quel type d'Amiga, et sur tout système, du 1.2 au 2.0. Vous devez posséder la bibliothèque de fonctions Arp.library V39.1 ou supérieure dans le répertoire LIBS: de votre disquette système ou de votre disque dur.
ImageLab faisant une utilisation intensive de la pile système, je vous conseille d'allouer 25 Ko pour cette dernière afin d'éviter quelques plantages intempestifs. Tapez donc la commande "stack 25 000" dans une fenêtre CLI, ou insérez cette même ligne dans votre startup-sequence.
Le logiciel est fourni avec une police de caractères dénommée "Ceres", spécialement étudiée pour ses menus. Si vous désirez l'utiliser, il vous suffit de créer un répertoire "ceres" dans votre répertoire "Fonts:", d'y copier le fichier 9b., puis le fichier "ceres.font" dans "Fonts:". Ce qui représente les commandes suivantes :
makedir FONTS : ceres
copy amigalibsdisk451:imagelab/9b FONTS : ceres
copyamigalibsdisk451:imagelab/ceres font FONTS :
Vous trouverez également un fichier d'aide en ligne pour le logiciel, (ImageLab.help), qui doit être copié dans le même répertoire que le programme lui-même.
Ce fichier n'est nullement obligatoire, mais je vous conseille toutefois de l'installer, cela vous évite de trop fréquentes consultations de la documentation générale. Pour réaliser toutes ces opérations automatiquement sous forme de script, vous pouvez vous inspirer du fichier présent sur la disquette, qui effectue une installation complète en Ram.
Le lancement d'ImageLab peut-être réalisé soit sous Cli, soit sous Workbench. Quelques options de lancement vous sont accessibles du CLI, tel "ImageLab -f helvetica/13", qui vous permet de choisir une police de caractères quelconque pour votre logiciel (dans notre exemple Helvetica taille 13). Pour réaliser la même chose à partir du Workbench, il vous faudra utiliser la fonction Info du menu, en rajoutant dans le champ "tool types" les instructions nécessaires, dans notre exemple "FONT=helvetica/13".

LES FONCTIONS DE BASES

Toutes les fonctions d'ImageLab peuvent s'appliquer, soit à l'image entière, soit à une zone délimitée par l'utilisateur. Pour sélectionner une zone, il suffit de tracer une zone rectangulaire avec la souris en maintenant le bouton de gauche appuyé. Pour désélectionner une zone vous pouvez soit appuyer sur "Esc", soit sur le bouton droit de la souris. La commande "Escape" est utilisée pour interrompre une opération en cours.
Lorsqu'un calcul est long, le pointeur de souris se transforme en une petite horloge.
Dans ce cas vous pouvez presser la touche "Esc" pour interrompre le processus.
Cette interruption laisse l'image dans un état partiellement calculé.
ImageLab utilise les touches "Return" et "Esc" pour simuler les gadgets "Ok" et "Cancel" lors de l'apparition d'un requester à l'écran. Ce raccourci est très utile lorsque le bas du requester est occulté par l'image.

LES FONCTIONS D'EDITION

Nous allons appliquer les fonctions sur l'exemple de la figure 1. Première chose à faire, charger l'image de Test ("Project + Open"). Un requester apparaît alors vous permettant de sélectionner le répertoire et de charger l'image de test.
Nous pouvons maintenant passer à l'étude du menu "Edit".
Comme vous pouvez le remarquer, l'image de test est constituée d'une série de motifs identiques présents sur toute la page à l'exception du dernier coin en bas à droite.
Nous allons pallier à ce manque en recopiant à l'aide des fonctions d'édition un motif à cet endroit.
Il suffit de sélectionner le motif à l'aide la souris, d'appliquer la fonction "Edit" + Copy" qui sauvegarde la zone sélectionnée dans un buffer, et d'actionner ensuite "Edit + Paste" pour copier le contenu du buffer sur l'écran à l'endroit désiré.
La fonction "Edit + Cut" quant à elle déplace la zone vers le buffer, c'est-à-dire que le motif n'est plus présent à l'écran après l'opération. Enfin "Edit + Clear" efface simplement la zone sélectionnée.
Une autre fonction intéressante est "Edit + Unselect" qui permet de supprimer le rectangle de sélection.
Une fois cette désélection effectuée les fonctions de traitement s'appliqueront à l'écran entier.

1 Pin's S2P pour 300 Frs d'achat

S2P

Tél. : (16) 20 74 50 60

S2P ouvre sa boutique !

LES MEILLEURS SOFTWARES — LES MEILLEURS SYSTEMES — LES MEILLEURS PÉRIPHÉRIQUES

SOFTWARES

AVENTURE

FLAMES OF FREEDOM	340 Frs
RAILROAD TYCOON	340 Frs
LEMMINGS	240 Frs
LEMMINGS Const. Kit	240 Frs
GODS	290 Frs

MUSIQUE

DIGITAL SOUND STUDIO	990 Frs
PERFECT SOUND 3.0	740 Frs
MASTER SOUND	410 Frs

SIMULATION

F -117A	340 Frs
GUNSHIP 2000	340 Frs
MICROPROSE GOLF	340 Frs
GRAND PRIX	340 Frs
SILENT SERVICE II	340 Frs
F19 STEALTH FIGHTER	280 Frs
M1 TANK PLATOON	280 Frs
TURBO CHALLENGE II	199 Frs
BATTLE ISLE	240 Frs
KNIGHTS OF THE SKY	340 Frs
F 15 II	340 Frs

BUREAUTIQUE

PAGESETTER II	990 Frs
CG OUTLINE FONTS	1390 Frs
PROWRITE 3.2	990 Frs
SUPERBASE IV	2990 Frs
PROFIL	345 Frs
EXCELLENCE 2.0	990 Frs
KINDWORDS 2.0	420 Frs
INFOFILE	450 Frs

DESSIN

DeluxePaint IV	790 Frs
DIGI PAINT 3	690 Frs
DIGIVIEW GOLD 4	1300 Frs
3 D Const. Kit	399 Frs
Volumn 4D Junior	420 Frs
Volumn 4d Pro	2390 Frs

UP GRADE DPaint IV : Tél.

LANGAGES

AMOS VF	490 Frs
AMOS COMPILER	295 Frs
AMOS 3d	375 Frs
DEVPAC V2	810 Frs
GFA BASIC 3.0	675 Frs
GFA COMPILER	395 Frs

COMPILATIONS

BUREAUTIQUE S2P (Kindwords 2.0, Infofile, Maxiplan Plus)	1390 Frs
AIR COMBAT ACES	269 Frs
Aventures Extraordinaires	299 Frs
PLANETE AVENTURE	289 Frs

CONFIGURATION VIDEO PRO

1 AMIGA 2000 W 2.0 + 1 HCD GVP 52 Mo + 2 Mo RAM + 1 écran 1083 S + 1 GENLOCK GST GOLD 40a

~~19.750 Frs TTC~~ **16.330 Frs TTC**

Spéciale Promo !!

Extension mémoire A 500 Plus 1 Mo : 690 Frs - Lecteur externe 3½" : 570 Frs - Joystick Manta-ray (6 micro switchs) : 129 Frs - Multistart 1.3 ou 2.0 : 590 Frs - ROM 2.0 : 270 Frs - Reprise de toute carte contrôleur pour l'achat d'une carte COMBO 322 : 2000 Frs et COMBO 333 : 3000 Frs maximum.

AMIGA 500

A 500 (OFFRE LIMITÉE) **2490 Frs**
A 500 Plus 2990 Frs

Extension mémoire avec horloge 512 k	390 Frs
Extension mémoire A 500 plus 1 Mo	690 Frs
Lecteur externe 3'1/2	570 Frs
Lecteur externe anti-virus 3'1/2	710 Frs
Disques Durs ARCHOS livrés avec 10 Mo de dom pub	
ADD 500 + HD Quantum 52 Mo	3490 Frs
Extension mémoire ADD 500	
1 Mo 500 Frs - 2 Mo 950 Frs - 4 Mo 1900 Frs	
Disques Durs GVP	Nous consulter
Disques Durs PROTAR	
AD500 HD50 52 Mo 17ms	**3.890 Frs**
Alimentation	**290 Frs**
Extension mémoire 1Mo	**490 Frs**

AMIGA 2000

A 2000 W 2.0 **5190 Frs**
A 2000 + moniteur 1083 S **6990 Frs**

Disque Dur GVP HCD + 52Q 2M.	4590 Frs
Multistart 500 et 2000 1.3 ou 2.0	590 Frs
CARTES ACCELERATRICES	
GVP A 3001 S2-50 Mhz - 4 M	16990 Frs
COMBO 322 - 22 Mhz - 1Mo	7990 Frs
COMBO 333 - 33 Mhz - 4Mo	12990 Frs
COMBO 322 - 52 Mo - 1Mo	9990 Frs
4Mo RAM 32 bits pour COMBO	3990 Frs

AMIGA Advantage A 500 Plus + Infofile + Fusion Paint + Shangaï + Spindizzy, Cadaver + Kick Off II et Bomber **3.590 Frs**

AMIGA 3000

A 3000 25 Mhz 50 Mo/2Mo **21350 Frs**
A 3000 UX 25 Mhz 100 Mo/5Mo **23500 Frs**

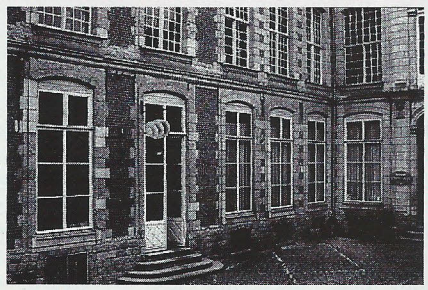
PERIPHERIQUES

Carte Archos AVidéo 12 bits + AVPaint + Opéra	2390 Frs
Carte Vortex Atonce+ 16 Mhz	2690 Frs
Moniteur Couleur 1083 S	2100 Frs
Moniteur Couleur 1084 S	2300 Frs
Carte GENLOCK A 2300	1990 Frs
DIGITALIZER + Filtre electronique	2190 Frs
Action Replay MK III - A 500 595 Frs - A 2000	695 Frs
DCTV	5490 Frs
CDTV + 5 discs	6990 Frs
IMPRIMANTES	Consultez nous

NOUVEAU

S2P ouvre sa boutique

Spécialistes sur Amiga et PC
Formation dans toute la France.
Démonstration permanente : solutions vidéo, journaux cycliques, bornes interactives



S2P Lille 61, Rue de la Monnaie **Tél : (16) 20 55 99 80**
Heures d'ouverture : de 9 heures à 19 heures

BON DE COMMANDE

S2P 02/92

Nom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal ..... Téléphone .....

Libellé	Qté	Prix	Montant

Livraison Express par COLISSIMO

SOUS TOTAL	F TTC
PORT	25 F TTC
TOTAL	F TTC

Pour un contre-remboursement ajouter 65 Frs.
Règlement par chèque à l'ordre de :
S2P, 61 rue de la Monnaie - 59 800 LILLE
Tél : 20 55 99 80 (de 9 h00 à 19 h00)

Date Signature

Publicités non contractuelles - Les prix s'entendent TTC

LE TRAITEMENT D'IMAGES

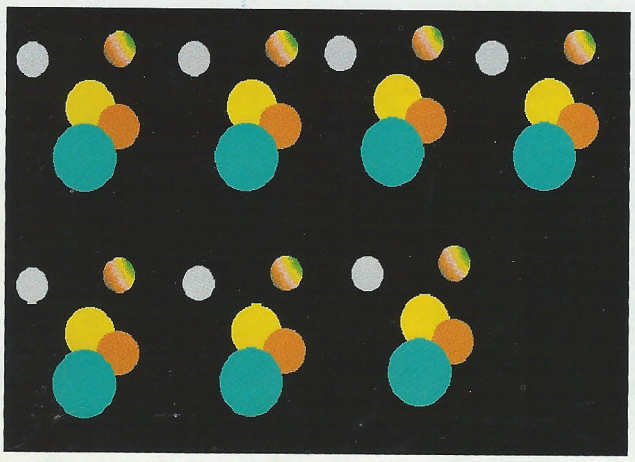


Figure 1.

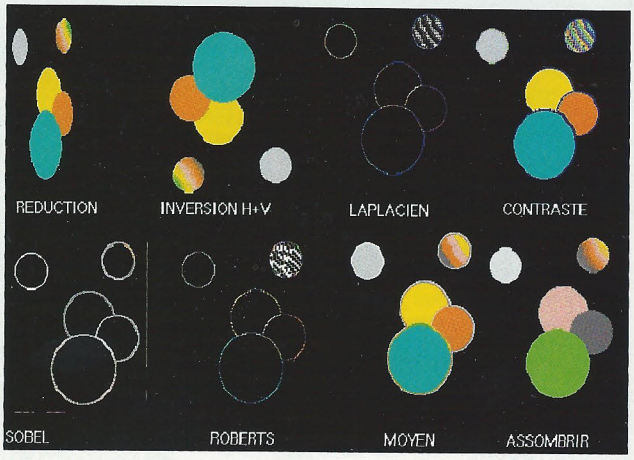


Figure 2.

LES FONCTIONS DE TRANSFORMATION

Appliquons les fonctions de transformation les plus courantes sur les différents motifs de notre image d'exemple. Vous pouvez en comparer les résultats sur la figure 2.

La première chose que nous allons faire c'est changer la taille d'un motif. Pour cela on sélectionne un motif, et on applique la fonction "Transform + Resize + Interpolate". On sélectionne ensuite une zone de la taille désirée et le motif sera recopié et déformé pour entrer dans cette zone. L'algorithme utilisé est une interpolation bilinéaire.

Prenons un deuxième motif et retournons-le par effet miroir à la fois dans le sens horizontal et vertical. On utilisera pour cela, après sélection de la zone, les fonctions "Transform + Flip + Horizontal/Vertical".

Pour obtenir le négatif du troisième motif il suffit d'utiliser "Transform + Invert". L'effet est naturellement plus saisissant en noir et blanc qu'en couleur (figure 2).

L'utilisation de "Transform + Fft" permet de convertir des informations temporelles (dont une image est une bonne représentation) en informations fréquentielles. En utilisant cette fonction vous obtiendrez une image 2D dotée d'une forte composante continue (le fond de l'image) accompagnées de nombreuses sinusoïdes représentant les autres composantes de l'image.

Lorsque cette image est apparue vous pouvez utiliser la fonction "Transform + Paint" pour introduire des perturbations sur les sinusoïdes ou même sur la composante continue et ensuite inverser la transformation (ce qui donne des effets très spectaculaires).

Comme ImageLab utilise des transformées de Fourrier rapides à la place de transformées classiques, la taille en horizontal et vertical de la zone sélectionnée doit être une puissance de 2 dans les deux dimensions (2, 4, 8...). Pour obtenir une zone de cette taille il vous suffit de pressez la touche "Control" pendant la phase de sélection d'image.

Il existe de nombreuses fonctions associées aux transformées de Fourrier, il faut lire la documentation pour explorer l'ensemble des possibilité des FFT's.

Passons maintenant aux opérations de convolution. Il est à noter que la matrice utilisée pour ces opérateurs est de type 3 x 3 et peut-être modifiée en appuyant sur la touche "ALT" et en sélectionnant l'article du menu associé. L'éditeur de matrice apparaît alors.

La fonction "Transform + Convolve + Smooth" utilise une matrice identité. Cette fonction est utilisée pour lisser les arêtes d'un objet avec toutefois une perte en clarté de l'image.

"Transform + Convolve + Sharpen" effectue l'effet inverse puisqu'elle accentue les différences entre les pixels.

La matrice utilisée est :

| -1 -1 -1 |
| -1 9 -1 |
| -1 -1 -1 |

Le laplacien quant à lui utilise une matrice différente pour accentuer les contours d'un objets. Cette matrice est :

| -1 -1 -1 |
| -1 8 -1 |
| -1 -1 -1 |

D'autres matrices de convolution peuvent être utilisées.

Passons maintenant aux filtres les plus connus, à savoir Sobel et Roberts. La transformation de Sobel ("Transform + Filter + Sobel") est particulièrement efficace pour extraire les contours d'une image en examinant le gradient de chaque pixel de l'image. La méthode de Robert ("Transform + Filter + Roberts") est d'ailleurs très similaire. Elle est plus efficace dans certains cas comme ceux comportant de nombreuses arêtes vives.

Le filtre binaire ("Transform + Filter + Binary") transforme chaque pixel avec le contenu du registre 31 (qui est typiquement du blanc) si sa couleur est supérieure à un certain seuil ou avec le contenu du registre 0 si elle est inférieure. Le seuil est à choisir par l'utilisateur.

D'autres filtres sont proposés en standard mais rien ne vous empêche de définir le vôtre. Nous pouvons également appliquer des transformations sur l'intensité de l'image. On peut par exemple éclaircir ou assombrir l'image ("Transform + Intensity + Brighten/Darken").

Il est aussi possible de combiner ("Transform + Merge") l'image courante avec une autre, présente sur la disquette ou le disque dur. Les différentes méthodes possibles pour combiner 2 images sont :

– "Overla" copie uniquement les pixels de l'image à superposer sur les pixels

DOMPUB

de l'image d'origine qui ont une couleur 0 (c'est le principe du genlock).
– "Add" effectue une copie arithmétique sur chaque pixel avec contrôle de débordement bien évidemment.
– "Substract" effectue une soustraction pixels à pixels.
– "And" utilise le Blitter pour effectuer un ET logique entre les deux images.
– "Or" utilise le Blitter pour effectuer un OU logique entre les deux images.
– "Xor" utilise le Blitter pour effectuer un OU exclusif logique entre les deux images.
Enfin les dernières fonctions que nous allons étudier concernent la couleur puisqu'il est virtuellement possible de retraiter toutes ou une partie des couleurs de l'image. Vous pouvez ainsi faire apparaître l'histogramme des couleurs que vous pouvez égaliser ("Picture + Histogram + Equalize").
Vous pouvez également :
– modifier la palette des couleurs ("Picture + Colors + Palette") ;
– passer l'image en niveaux de gris ("Picture + Colors + Greyscale") ;
– obtenir un négatif de l'image ("Picture + Colors + Negative") ;
– la saturer ("Picture + Colors + Saturate") ;
– la passer en pseudo couleurs (Sépia) ("Picture + Colors + Pseudo-Color") ;
– ou en noir et blanc ("Picture + Colors + B&W").
Et bien d'autres choses encore, ce qui nécessiterait beaucoup plus de place pour les décrire. Comme vous pouvez le voir, il s'agit réellement d'un logiciel d'excellente qualité qui n'a pas grand chose à envier aux produits du commerce.
De plus, compte tenu de sa gratuité, il devrait faire partie de toute bonne logithèque pour Amiga. Je vous souhaite une bonne utilisation de ce logiciel et à dans un mois.

Herr Doktor Von GlutenStimmelImDorf.

REFERENCES

La table de référence vous sera fort utile pour retrouver rapidement la séquence de touche correspondant à une fonction.

ESC	: Interruption d'une opération, équivalent de CANCEL.
RETURN	: Sélection d'une opération, équivalent de OK.
ENTER	: Même fonction que RETURN.
HELP	: Invoque l'aide en ligne.
F1-F5	: Réservé.
F6	: Déconnecte le mode Paint (autorise la sélection de zone).
F7	: Mode de tracé.
F8	: Mode de tracé avec remplissage.
F9	: Mode ou exclusif.
F10	: Mode aléatoire.
SPACE	: Ramène la fenêtre des menus IMageLab au premier plan.
UP	: Scroll l'image d'1 ligne vers le haut.
DOWN	: Scroll l'image d'1 ligne vers le bas.
LEFT	: Scroll l'image d'1 ligne vers la gauche.
RIGHT	: Scroll l'image d'1 ligne vers la droite.
SHIFT-UP	: Scroll l'image de 10 lignes vers le haut.
SHIFT-DOWN	: Scroll l'image de 10 lignes vers le bas.
SHIFT-LEFT	: Scroll l'image de 10 lignes vers la gauche.
SHIFT-RIGHT	: Scroll l'image de 10 lignes vers la droite.
ALT-UP	: Scroll l'image d'un écran vers le haut.
ALT-DOWN	: Scroll l'image d'un écran vers le bas.
ALT-LEFT	: Scroll l'image d'un écran vers la gauche.
ALT-RIGHT	: Scroll l'image d'un écran vers la droite.
CTRL-UP	: positionne l'écran 10 lignes plus haut.
CTRL-DOWN	: positionne l'écran 10 lignes plus bas.
AMIGA-0	: Effacement de la zone.
AMIGA-1	: Lissage .
AMIGA-2	: Augmentation du contraste.
AMIGA-3	: Transformation de Sobel.
AMIGA-4	: Transformation de Roberts.
AMIGA-5	: Transformation binaire.
AMIGA-6	: Transformation par balayage.
AMIGA-7	: Retournement horizontal.
AMIGA-8	: Retournement vertical.
AMIGA-9	: Palette en pseudo couleur.
AMIGA-A	: Flou d'une zone.
AMIGA-B	: Convertir une image couleur en noir et blanc.
AMIGA-C	: Copier la zone sélectionnée.
AMIGA-D	: Affichage de la transformation de Fourrier.
AMIGA-E	: Editer/Dessiner sur l'image
AMIGA-F	: Transformation de Fourrier (FFT).
AMIGA-G	: Palette de niveaux de gris.
AMIGA-H	: Extraction de l'histogramme des couleurs.
AMIGA-I	: Inverse FFT Transform.
AMIGA-J	: Inverser une zone.
AMIGA-K	: Refermer l'image.
AMIGA-L	: Laplacian Convolution.
AMIGA-M	: Dupliquer une zone.
AMIGA-N	: Génération de bruits.
AMIGA-O	: Ouvrir un fichier Image.
AMIGA-P	: Editer la palette.
AMIGA-Q	: Quitter ImageLab.
AMIGA-R	: Ramener L'image dans l'état de l'ancienne version.
AMIGA-S	: Sauvegarder l'image.
AMIGA-T	: Distordre l'image.
AMIGA-U	: Copie d'une zone par interpolation.
AMIGA-V	: Coller le contenu du buffer à l'écran.
AMIGA-W	: Doubler une zone.
AMIGA-X	: Couper une zone dans le buffer.
AMIGA-Y	: Copier une zone dans le buffer.
AMIGA-Z	: Undo de la dernière opération.
AMIGA-[	: Assombrir l'image.
AMIGA-]	: Eclaicir l'image.
AMIGA-<	: Réduire l'image.
AMIGA->	: Agrandir l'image.
AMIGA—	: Passe la palette de couleur en négatif.
AMIGA-=	: Equalisation de l'histogramme des couleurs.
AMIGA-_	: Convolution des arêtes verticales.
AMIGA-|	: Convolution des arêtes horizontales.
AMIGA-,	: L'image occupe tout l'écran.
AMIGA-.	: L'image occupe la moitié de l'écran.
AMIGA-/	: L'image est positionnée en bas de l'écran.

ET LA LUMIER

Pour venir au secours des yeux des pauvres Amigaïstes étourdis qui, lorsque le soir tombe, sont trop pris par leur ordinateur pour allumer la lumière, nous allons mettre en pratique l'exemple du mois dernier. Nous allons donc créer une carte qui va permettre à l'Amiga de piloter une lampe en fonction de la lumière ambiante, mais au lieu de prendre un capteur passif, nous choisirons un capteur actif.

LE CHOIX DU CAPTEUR

L'idée de départ était de prendre un capteur passif (photo-résistance ou photo-diode) mais ce choix d'une part, compliquait trop le montage par l'utilisation d'au moins 2 prises de l'Amiga ; d'autre part les capteurs en question sont, soit difficiles à se procurer à bas prix (photo-résistances), soit difficile à utiliser dans le circuit (photo-diode) ; en conséquence nous utiliserons une photopile ou cellule photo-voltaïque.

LA PHOTOPILE

D'abord voyons un peu la théorie. La photopile (ou pile solaire) est constituée d'un composant semi-conducteur qui transforme l'éclairement incident en puissance électrique. Le phénomène mis en jeu s'appelle l'effet photovoltaïque. Jusque-là, c'est tout simple, les quelques lignes suivantes sont nettement plus compliquées, mais indispensables pour éclairer votre lanterne.
Lorsque la jonction semi-conductrice (P-N) de la photopile est éclairée, elle capte l'énergie lumineuse apportée par les photons. Si cette énergie est suffisante, les photons créent des paires électron-trou. Alors que les porteurs majoritaires ne peuvent pas franchir la barrière de potentiel de la jonction, les porteurs minoritaires (dont le nombre augmente avec l'intensité de la lumière) franchissent cette barrière et créent un courant électrique. En clair ça veut dire que, plus la lumière est forte plus le courant délivré par la cellule est fort (pratiquement, une cellule de 10 mm de diamètre peut créer un courant de 20 à 50 mV au maximum).

LES COMPOSANTS

Les composants nécessaires à ce montage ne sont qu'au nombre de 6 :

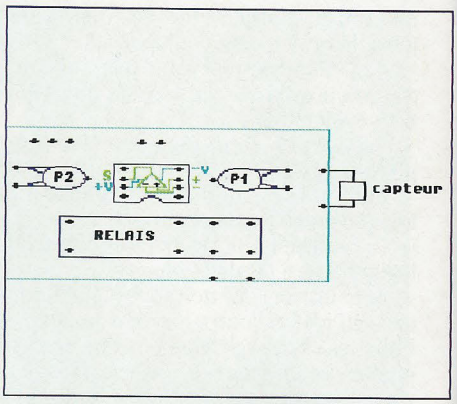


Figure 2 : vue du dessus implantation des composants

- un potentiomètre à 1 tour de 10 Kohms (P1)
- un potentiomètre à 1 tour de 1 Mohms (P2)
- une cellule photo-électrique de 10 mm
- un amplificateur opérationnel simple (TL 71, LM 301 ou TAA 761)
- un relais 5-220 V. Nous utiliserons ici un relais miniature à 2 x 2 voix (2 circuits ouverts état repos et 2 circuits fermés état repos), mais on peut aussi utiliser des relais sub-miniatures 2 voix
- une prise DB-25 femelle (connection port série).

LE MONTAGE

La pièce maîtresse du montage est l'amplificateur opérationnel, c'est en effet le seul composant miniaturisé du circuit, et donc le plus fragile thermiquement parlant (voir plus loin). La cellule n'est pas montée directement sur le circuit mais au bout d'une "rallonge" permettant son positionnement par rapport à la lumière (2 fils de 50 cm sont suffisants).
La réalisation peut-être câblée sur "cuivre" (figure 1) ou en "l'air", mais dans les 2 cas faites très attention aux connections, surtout lors de la soudure des broches de l'amplificateur : espacez dans le temps les soudures, sinon il risque de se produire une surchauffe de l'ampli, et cela peut détruire les micro-composants. Vérifiez bien le sens de montage de l'amplificateur et surtout son alimentation ; à ce sujet, les modèles les plus courants d'AOP doivent être alimentés en 15 V ou 18 V, mais

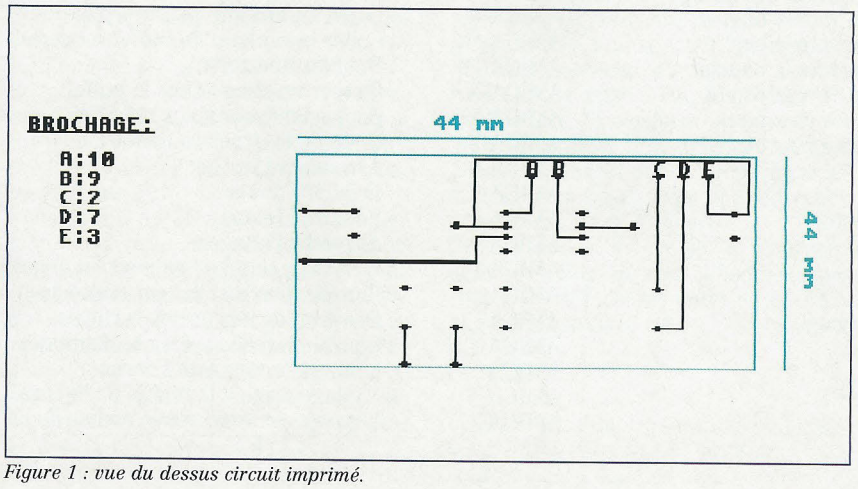


Figure 1 : vue du dessus circuit imprimé.

E FUT

l'Amiga ne délivrant que 12 V, on se retrouve avec un composant sous-alimenté mais qui fonctionne assez bien (avec un AOP 15 V ça marche même très bien).
Les 2 connections partant du relais (notées 1 et 2) permettent l'intégration du montage dans le circuit d'éclairage en tant qu'interrupteur sur l'un des fils de la lampe. Un dernier point, AVANT de brancher le montage sur l'Amiga vérifiez bien toutes les connections et le sens de montage (seul l'amplificateur et la prise DB-25 peuvent être sources d'erreurs).
Les potentiomètres P1 et P2 servent à régler la valeur limite de lumière en jouant sur le rapport d'amplification du signal venant du capteur (voir numéro précédent pour détails).
Le rapport initial est de 100 mais il est insuffisant dans la plupart des cas, il suffit de diminuer la valeur de la résistance de P1 pour régler la luminosité limite.

LE PROGRAMME

Le circuit est maintenant fini et vérifié mais il faut encore dire à l'ordinateur ce qu'il doit faire, pour cela nous utiliserons un petit programme en GFA-basic que voici :

```
a=INP(#1)
if not a then out #1,255
run
```

Le signal venant du capteur sera le signal de réception de données (RXD, broche 3). Le signal d'allumage du relais sera le signal d'émission (TXD, broche 2).

Outre les composants pré-cités, le montage nécessite du fils électrique, de la soudure, de préférence un multi-mètre, et surtout une bonne dose de patience. La totalité du circuit (montage en l'air) doit coûter au maximum 100 F, il faut compter 200 F de plus pour un montage sur circuit imprimé.

Bonne chance, amusez-vous bien et à bientôt.

Electroniquement vôtre,
Dariusz Niewiadomski - Tabet

COMREV
NOUVEAUTES !

COMREV 10 (Démos 1)	– Trackers, Overdose, Coma, Tretracopy
COMREV 11 (Sond 2)	– Protracker, Noisetracker, Soundtracker, Startracker, Multiripper, Tetracopy
COMREV 12 (Sond 3)	– 8 Modules de musiques digitalisées pour la disquette Comrev 11
COMREV 13 (X)	– Party Games interdit aux moins de 18 ans
COMREV 14 (Graph. 2)	– Mande1 Mountains + Julia.pal Alice : Animation pfx (1mega min)
COMREV 15 Amiga Revue N° 37	– Images : montre, Croquis requester, Scènes Sculpt et Turbo Silver
COMREV 16 Amiga Revue N° 38 Vol. 1	– Images : Bateau, F40 Scènes Sculpt et Turbot Silver DropShadow, Zoomwindows
COMREV 17 Amiga Revue N° 38 Vol. 2	– Superbase : application DeluxePaint 4 : Images Iconmaster
COMREV 18 Amiga Revue N° 39	– Images : Avion, Surprise 2d Scénes Sculpt et Turbo Silver
COMREV 19 Amiga Revue N° 40	– Images : Clalet, plus 2 supplémentaires Scènes Sculpt et Turbo Silver
COMREV 20 Amiga Revue N° 41	– Images : Helico et satellite Scènes Sculpt satellite – Scènes Turbo Silver : Satellite
COMREV 21 Amiga Revue Démos 2	– Contient : Joyride Outland – Reno.
COMREV 22	– Utilitaires Graphiques 1 – Mandel Adventure Kit – Fractal 3D
COMREV 23 Amiga Revue 42	– Images : – Hélicos : Ecureuil, Supercopter, – Joystick Scènes Sculpt : Joystick – Arexx – Correcteur Arexx Scène Turbo : Joystick
COMREV 24	– Utilitaires Graphiques 2 : – Cryoutils – T.A.P. Démo – Abridge
COMREV 25	– Workbench Gadgets – Une foule de surprises !

BON DE COMMANDE à adresser à :
Commodore-Revue VPC, 16, quai J.-Baptiste Clément, 94140 Alfortville

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : .....Ville : .....

Je désire recevoir les titres suivants au prix unitaire de 39 F + Frais de port = 8 F – Etranger, DOM/TOM + 10 F.

Numéro	Nombre	Numéro	Nombre
COMREV 1		COMREV 13	
COMREV 2		COMREV 14	
COMREV 3		COMREV 15	
COMREV 4		COMREV 16	
COMREV 5		COMREV 17	
COMREV 6		COMREV 18	
COMREV 7		COMREV 19	
COMREV 8		COMREV 20	
COMREV 9		COMREV 21	
COMREV 10		COMREV 22	
COMREV 11		COMREV 23	
COMREV 12		COMREV 24	
		COMREV 25	

Ci-joint un chèque de.....F (libellé à l'ordre de Commodore Revue)

PROCHAINEMENT

CODE

▼ En retard

♥ coup de cœur

Cette rubrique vous expose chaque mois l'essentiel de l'actualité. La classification des logiciels s'effectue en fonction de leurs différents types pour vous en offrir une approche la plus agréable possible. A noter que les dates de sorties annoncées ne sont que purement indicatives.

ARCADE

Titre : BIG RUN
Editeur : Sales Curve ▼

JANVIER 1992

Ce titre doit être disponible à l'heure où votre regard se pose sur cette page.

Titre : THE CHAOS ENGINE
Editeur : Renegade ♥

JANVIER 1992

Le gigantesque projet des Bitmaps Brothers arrive... bientôt.

Titre : CLIK CLAK
Editeur : Idea

JANVIER 1992

Les engrenages composant ce puzzle-game se seraient-ils enrayés ?

Titre : LIQUID KIDS
Editeur : Ocean ♥

JANVIER 1992

Le petit fils de New Zealand Story est toujours attendu à la caisse centrale par sa maman.

Titre : PSYBORG
Editeur : Loriciel

JANVIER 1992

Ce logiciel original est en pleine mutation. Sortie imminente !

Titre : DIE HARD 2
Editeur : Grandslam

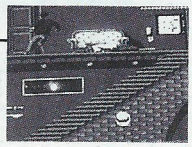
FEVRIER 1992

Réalisé par les auteurs de Strider, ce titre, présenté comme un nouvel Operation Wolf, devrait faire un carton.

Titre : DYLAN DOG
Editeur : Simulmondo

FEVRIER 1992

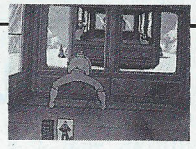
Ce jeu d'arcade/aventure bénéficie de séquences animées très soignées.



Titre : GUY SPY
Editeur : Ready Soft

FEVRIER 1992

Digne fils de Dragon's Lair, ce nouveau logiciel "serait" (enfin !)



Titre : ICE & FIRE
Editeur : Mirrorsoft ♥

FEVRIER 1992

Un gentil petit jeu d'arcade qui s'inscrit dans la lignée de Robocod.

Titre : MYTH
Editeur : System 3

FEVRIER 1992

Avec Myth, le joueur se retrouve en compagnie des grands noms de la mythologie grecque.

Titre : PARASOL STAR
Editeur : Ocean ♥

FEVRIER 1992

Après Bubble Bobble et Rainbow Island, voici Parasol Star. Il s'annonce tout aussi génial que ses deux frères.

Titre : PROJET X
Editeur : Team 17 ♥

FEVRIER 1992

Après l'incontournable Alien Breed, Team 17 nous concocte un shoot'em up absolument renversant.

Titre : RUBICON
Editeur : 21St Century

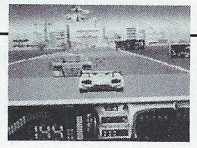
FEVRIER 1992

Rubicon est un jeu de combat qui comblera les adeptes du genre.

Titre : TURBO CHARGE
Editeur : System 3

FEVRIER 1992

Bien connu des possesseurs de C64, ce jeu de course automobile débarque sur Amiga.



SUR VOS ECRANS

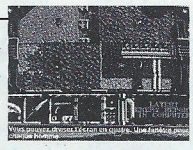
STATEGIE

Titre : FLAG
Editeur : Gremlin graphics ▼
NOVEMBRE 1991
C'est vrai qu'il ne fait pas chaud... n'empêche qu'il faudrait penser à sortir !

Titre : EPIC
Editeur : Ocean ♥ ▼
JANVIER 1992
Nous venons de découvrir la version ST de ce superbe titre. Il est sublime !

Titre : EXODUS 3010
Editeur : Demonware ♥
FEVRIER 1992
Initialement baptisé Starflight Voyage, ce logiciel d'exploration spatiale s'annonce fantastique.

Titre : SPECIAL FORCES
Editeur : Microprose ♥
FEVRIER 1992
Dans ce jeu de stratégie, le joueur dirige les actions de quatre mercenaires dans des missions suicidaires.



SIMULATIONS

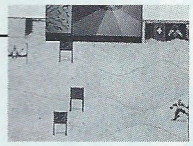
Titre : TORNADO
Editeur : Digital integration ▼
DECEMBRE 1991
Retard : temps écoulé entre le moment où une chose arrive et le moment où elle aurait dû arriver.

Titre : AIRBUS A320
Editeur : Thalion Software ▼
FEVRIER 1992
Réalisé par un pilote d'avions de lignes mordu par son métier, ce simulateur suprend par son grand réalisme.

Titre : AIR SUPPORT
Editeur : Psygnosis
FEVRIER 1992
Le combat mené par Psygnosis pour finir ce produit dans les délais est rude.

Titre : EYE OF THE STORM
Editeur : Empire
FEVRIER 1992
Une simulation spatiale qui ne manque pas de ressources pour mener les pilotes de surprise en surprise.

Titre : SUPERSKI 2
Editeur : Microïds ♥
FEVRIER 1992
Pour marquer la fin des J.O, Microïds lance un logiciel de glisse plein de gags. A découvrir.



Titre : PARAGLIDING
Editeur : Loriciel ♥
FEVRIER 1992
Le simulateur de parapente présenté par Loriciel doit atterrir d'ici peu..

Titre : TEAM YANKEE 2
Editeur : Empire
FEVRIER 1992
Prenez la tête d'une division de chars et délivrez les populations oppressées.

Titre : VECTOR SOCCER
Editeur : Impulse
FEVRIER 1992
Avec Vector Soccer, le football entre à son tour dans l'ère du graphisme vectoriel.

Titre : VROOM
Editeur : Lankhor ♥
FEVRIER 1992
Après le succès qu'il remporte sur ST, Vroom ne devrait plus tarder à arriver sur Amiga.

Titre : AVENGER
Editeur : Psygnosis ♥
AVRIL 1992
Lorsque Psygnosis se tourne vers la simulation, le pire (dans le bon sens) est à espérer !

AVENTURES

Titre : ABANDONNED PLACES
Editeur : Electronic Zoo ▼
SEPTEMBRE 1991
L'équipe chargée du projet pose la touche finale sur leur jeu de rôle.

Titre : BLACK CRYPT
Editeur : Electronic Arts ♥
FEVRIER 1992
Reportée de nombreuses fois, la sortie de ce somptueux jeu de rôle ne devrait plus tarder.

Titre : BUCK ROGERS
Editeur : Ssi
FEVRIER 1992
Matrix Cubed est le nom du second épisode consacré à ce héros du 21ème siècle.

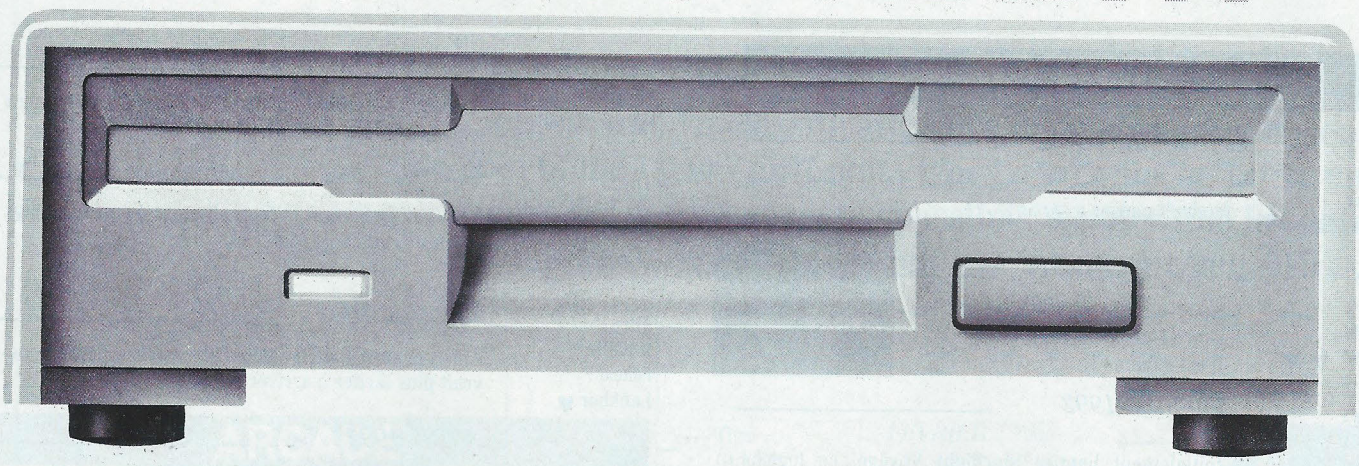
Titre : EYE OF THE BEHOLDER 2
Editeur : Ssi ♥
FEVRIER 1992
Ce second volet est plus riche et encore plus beau que le premier épisode.

Titre : MIGHT AND MAGIC III
Editeur : New World Computing
FEVRIER 1992
La version PC a reçu de nombreuses récompenses de la part de nos confrères. Qu'en sera-t-'il de la version Amiga ?

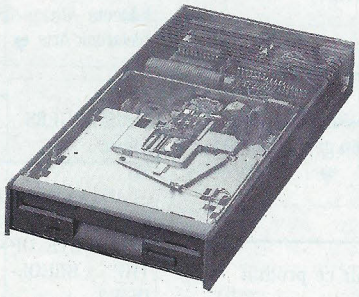
Titre : MONKEY ISLAND 2
Editeur : Lucas film ♥
FEVRIER 1992
L'infâme Le Chuck's est de retour. Cette fresque vaut largement le détour.

Titre : ULTIMA VI
Editeur : Origin ♥
JANVIER 1992
Ce superbe titre doit normalement se trouver chez votre revendeur habituel.

1,2,3,...
BRANCHEZ!!!



Virus, disquette endommagée, lecteurs bruyant,error disc... Y a t'il une fin au cauchemar de l'utilisateur Amiga?
Chez **POWER**; nous voulons vous dire quoi brancher et avec quoi utiliser vos disquettes sans peur ni crainte des "**bad sectors**".En fait nous vous présentons le premier lecteur intelligent.Le **PC880B**.Inserez une disquette et commencez!!
Maintenant vous pouvez copier a toute vitesse, en utilisant le **blitz integré**, (que la disquette soit **ATARI** ou **PC**).Si un virus est resident sur la disquette source le **PC880B** protegera le **boot block** de votre disquette destination et vous permettra de sauver vos fichiers.



Si ces ameliorations ne vous sont pas utiles; deconnectez les et utiliser le **PC880B** en lecteur silencieux , simple a utiliser.
Le **PC880B** est le seul lecteur integrant toutes ces possibilitées.Son prix est une deuxieme preuve de notre volonté de vous comprendre et de vous fournir le meilleur a chaque fois!!
Alors n'hesitez pas a dire aux autres personnes de le **BRANCHEZ!!!**

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS

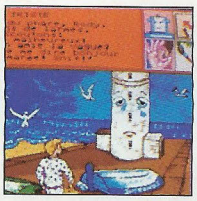
710 Frs

POWER COMPUTING FRANCE
15,Bld Voltaire 75011 PARIS
Tél: 43 57 01 69 Fax: 43 38 00 28

ADIEU RODY

EDUCATIFS

RODY ET MASTICO VI



Rody accompagné de son fidèle Mastico nous emmène vivre une étrange aventure dans l'univers mystérieux des fonds marins. C'est le soir, Rody a décidé d'aller pêcher très tôt le lendemain, et il jette un dernier regard sur le port avant d'aller se coucher. La nuit est déjà tombée, mais phénomène tout à fait inexplicable, le phare n'est pas allumé. Rody, intrigué, se rend au phare. Les employés sont désorientés, car, sans raison technique apparente, le phare ne veut pas s'allumer. Les bateaux qui rentrent cette nuit risquent de manquer l'entrée du port. Rody remarque alors que le phare a les yeux rempli de larmes. Que se passe-t-il donc ?

Le phare lui explique que son amie "la vague" n'est pas venue lui dire bonjour lors de la dernière marée. Rody lui promet alors de la retrouver. Il traverse la plage et rencontre une barque tout à fait sympathique. Celle-ci lui confie un habit d'homme-grenouille magique. Rody l'enfile et se laisse porter par un fort courant marin.

Alors qu'il est aspiré vers une sorte de gouffre, il rencontre l'amie du phare. Malheureusement il se cogne contre une grille et lorsqu'il revient à lui, "la vague" a disparu. Heureusement, un espadon qui passait providentiellement par là, perce un trou dans la grille et Rody peut poursuivre son chemin. Il arrive dans la grotte où le Monstre de la Terre est détenu prisonnier par le Prince des Volcans. Ce dernier lui a promis de le relâcher lorsqu'il aurait bu toute l'eau de la mer. Rody arrive à neutraliser le Monstre mais une fois ce dernier à terre, l'eau se met à affluer vers le Prince des Volcans. Cet être de feu va-t-il survivre à cette soudaine invasion aquatique ? Et comment Rody va-t-il sortir vivant de ce gouffre infernal et ramener "la vague" préférée du phare à bon port ?

Cette aventure marine est le dernier volet des aventures de Rody et Mastico. Dédiée aux 3-7 ans, la série a connu un succès mérité. Comme pour les aventures précédentes, l'histoire progresse grâce aux réponses que l'enfant apporte aux questions de Mastico. Deux niveaux de questions sont disponibles pour chaque tableau :

– la première question d'observation consiste à montrer, en dirigeant la souris, un objet cité ;

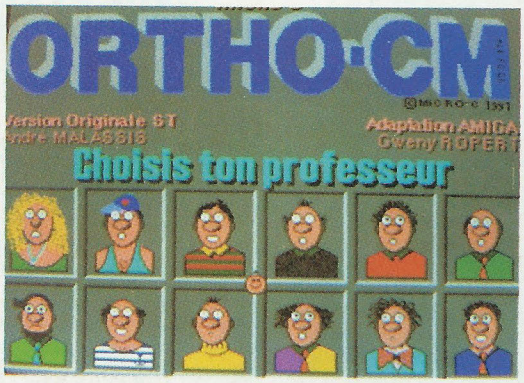
– la deuxième question plus difficile, de réflexion, est facultative : Mastico fait appel aux connaissances des tout petits, à leur curiosité et à leur imagination.

Ce logiciel est également un magnifique album de coloriage grâce à une palette composée de 15 couleurs et de 16 symboles graphiques superposables permettant de recolorier chaque tableau.

Rody VI, à l'instar des autres épisodes, est bien sûr pourvu d'une synthèse vocale et d'une animation sonore qui donne tout son rythme à l'histoire. Les couleurs par contre auraient gagné à être plus nuancées. La dernière aventure de Rody est tout aussi fantasmagorique que les précédentes, et c'est avec un peu de regret que nous quittons l'univers de ce petit bonhomme intrépide. Adieu Rody, salut à ton copain Mastico, ta disparition est toutefois symbolique, car tu vivras encore longtemps sur les écrans colorés, et de surcroît les héros sont immortels dans le cœur des enfants.

Edité par Lankhor
Prix environ 200 F

Février est un mois de brumes glacées et de mains transies. Aussi, c'est le moment idéal pour s'évader à la mer et au soleil, en compagnie de Rody et Mastico. Entre deux aventures, rien toutefois n'empêche d'améliorer quelque peu son français grâce à Ortho CM, d'autant plus que pour une fois on peux choisir son professeur.



Ortho CM.

ORTHO CM

Ce logiciel d'orthographe est destiné aux élèves des classes de CE2, CM1, CM2 et même 6e. Il leur permet de se familiariser avec 19 règles d'orthographe fondamentales contenant plus de 1 000 exercices.

Il est composé de deux parties principales : "Travailler une règle" et "Révision générale". La première partie permet à l'enfant de travailler une règle au choix parmi les 19 proposées (a/à, accord des adjectifs, accord des participes passés, et/est, mots invariables, la/l'a/l'as/là, quand/qu'en/quant, etc.).

L'apprentissage se fait grâce à des exercices de type "à trous". Plusieurs propositions pour compléter le mot ou la phrase s'affichent. Il s'agit alors, selon les cas, de cliquer ou de taper la bonne solution. En cas d'indécision, une fonction "Aide" est accessible à tout moment. Chaque série d'exercices est suivie par l'attribution du pourcentage de réussite, permettant ainsi à l'enfant d'auto-évoluer.

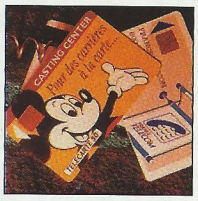
La partie Révision, quant à elle, est composée d'exercices qui reprennent l'ensemble des règles du logiciel. Elle permet d'effectuer une synthèse intéressante lorsque l'on a acquis une bonne maîtrise de l'ensemble étudié auparavant.

La présentation attrayante ainsi que les messages sonores ajoutent une pointe d'agrément qui compense l'effort demandé pour cette dure quête d'une orthographe correcte.

Edité par Micro C
Prix communiqué 220 F

Laure Elhardy

LA 4EME



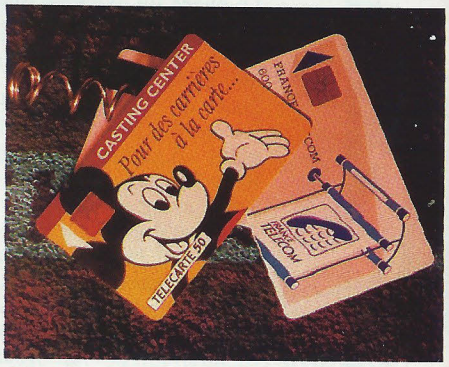
LA RATP VOUS FAIT LES POCHES

Les exploitants de réseaux autoroutiers, de réseaux de transports urbains et toute autre personne concernée par le problème du paiement des droits par ses usagers, se tournent de plus en plus vers la solution du "paiement à distance". Dernier en date, la RATP qui envisage d'ici l'an 2000 de remplacer le ticket chic par des boîtiers chocs. L'usager glisse simplement une carte à puce, à l'image des cartes téléphoniques, dans un petit boîtier (qui tient dans la poche) et un simple bouton situé sur ce dernier télécommande l'ouverture des portillons débitant automatiquement le crédit présent sur la carte. Des systèmes équivalents devraient bientôt se retrouver derrière le pare-brise des véhicules empruntant les autoroutes. Une différence cependant, les "guichets" de péages seront capables de se servir tout seul sur votre capital-crédit. Une question me vient pourtant aux lèvres. De quelle manière vont réagir les sociétés d'assurance face à cette aubaine qui risque d'inciter les voleurs à briser de nouveaux pares-brise ?

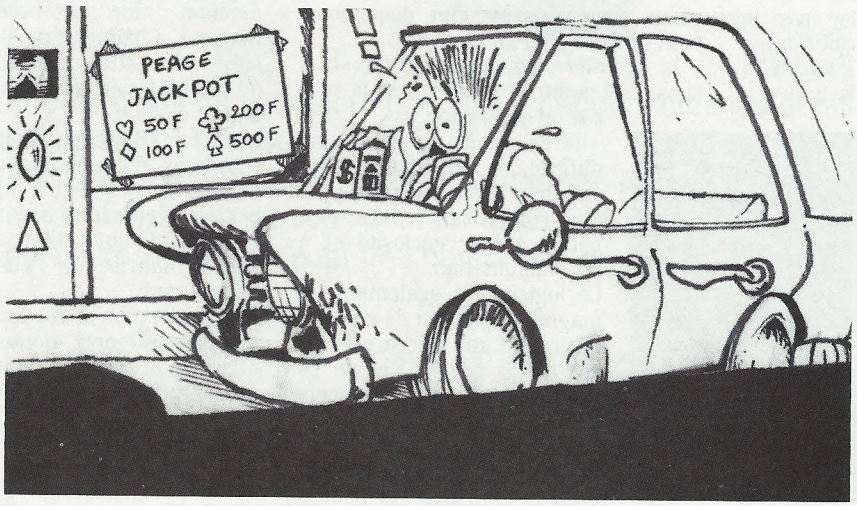
Si les rencontres proposées ce mois-ci se révèlent plus rationnelles que celles de notre précédente rubrique, elles n'en demeurent pas moins intrigantes. Que penser en effet de ces puces qui envahissent notre intimité ou de cette eau qui peut découper les métaux ?

UN SAUT POUR LA PUCE

La révolution des mémoires de masse passera inévitablement par la carte à puce. Déjà présente, de façon anarchique et élitiste, sur certains ordinateurs, cette technologie est en passe de conquérir l'informatique familiale. Parmi ces principaux avantages nous trouvons sa taille réduite (un peu moins de trois cartes de crédit posées l'une sur l'autre), sa faible dépense énergétique et sa fiabilité (absence de facteur mécanique), ses capacités de stockage pouvant atteindre 16 Mo et la rapidité des transferts de la Ram vers ce support. Reste que cette nouvelle mémoire de masse coûte horriblement chère, de l'ordre de 1 000 F pour 1 Mo. Les géants de l'industrie, dont Mitsubishi ou Epson croient vivement à la vulgarisation d'un tel support pour les deux années à venir. Dans ce même laps de temps, ces mêmes cartes devraient subir une nouvelle miniaturisation et gagner le stade des 128 Mo de données stockées. A suivre...



Les cartes à puces font d'ores et déjà partie de notre environnement quotidien.

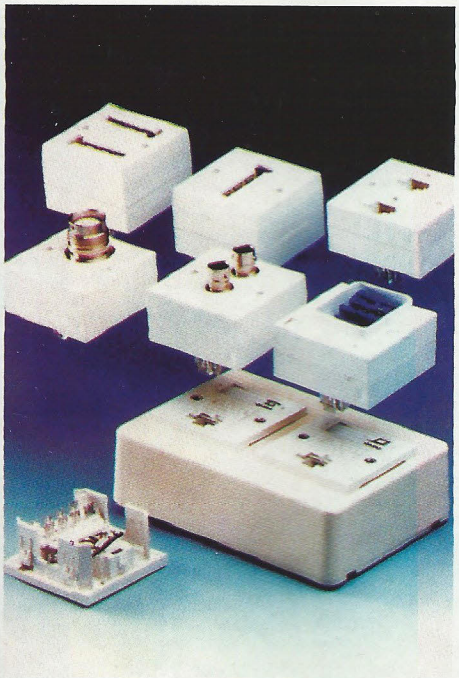


Les nouveaux services de la RATP.

UNE DOUCHE QUI REFROIDIT

L'eau est une source de découverte inépuisable pour nos chercheurs. Rencontrée plus fréquemment dans le nettoyage ou dans le refroidissement, l'eau est aujourd'hui utilisée pour la découpe de matériaux aussi durs que le métal ou le verre. Rassurez-vous, ce n'est pas en prenant une douche que vous risquez d'être soudainement découpé en morceaux. Pour réaliser une telle performance, le liquide doit passer dans un surpresseur. Cet appareil fonctionne comme un compresseur qui

DIMENSION



Une solution modulaire proposée par Infra+.

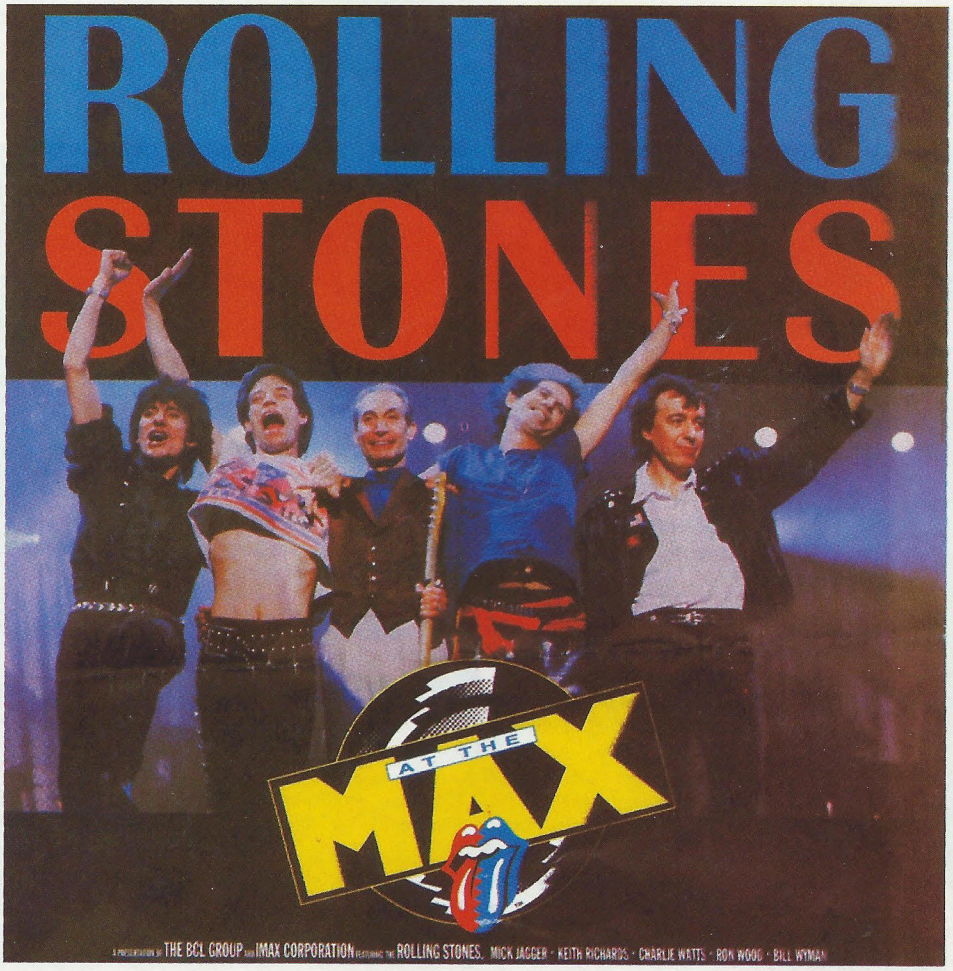
pompe l'eau pour la recracher avec une pression de 4200 bars au travers d'une buse de quelques dixièmes de millimètres. Résultat, le jet d'eau (pouvant être chargé d'abrasif en poudre) est à même de découper des produits de grande consommation comme le tissu, la moquette, le cuir, le Kevlar, le bois, la laine de verre, le titane mais aussi les poissons ou les volailles.

POUR RESTER BRANCHE

Un changement de matériel informatique dans une entreprise demande souvent une totale et coûteuse modification du réseau câblé. La société Infra +, récompensée à juste titre pour sa trouvaille par le Conseil Régional du Val de Marne, a trouvé une solution à ce fâcheux problème.
Le système se compose de prises terminales sur lesquelles se tiennent un ou plusieurs connecteurs "maisons".
Ces connecteurs sont amenés à recevoir des modules spécifiques à votre installation (prises téléphoniques, vidéos, informatiques... etc.). Dans un premier temps, l'utilisateur pose ses câbles et ses prises terminales sans se poser de question.
Par la suite, il ne reste plus qu'à équiper ces prises de modules (blocs connectifs livrés prêts à l'emploi) en fonction de ses propres besoins. Lorsque l'heure du changement sonnera, seuls les modules seront à remplacer.

PIERRE QUI ROULE...

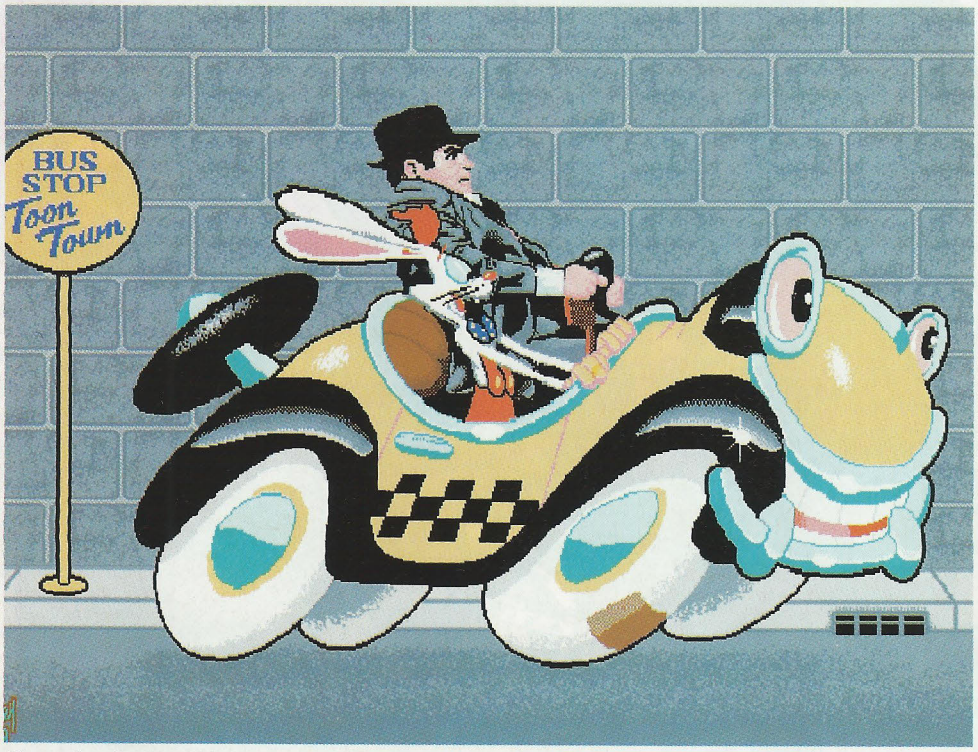
La technologie fait bon ménage avec le rock'n'roll ! Depuis quelques mois en effet, on peut se mettre autre chose sous la dent à la Géode que les sempiternels documentaires intellectualisant, aux belles images soit, mais au scénario parfois absent. "Rolling Stones at the Max", tel est le titre du film-concert, qui, vous vous en seriez doutés, vous propose de guincher sous les vocalises de Mick la Grande Bouche.
Ce film a été réalisé par J. Temple, R. Kroitor, D. Douglas et N. Archambault, à l'occasion de la tournée "Urban Jungle Tour" des Stones en 1990 : 1 an sur la route, 3 continents visités, 10 pays, 117 concerts, 6,2 millions de spectateurs, ça en fait des notes !
Tourné en 70 mm (15 perforations), l'enregistrement est de qualité numérique, et le son spatialisé. Quelques 90 minutes inoubliables de Berlin à Turin en passant par Londres, pour renouer avec "Start me Up", "Brown Shugar", ou "I Can't Get No"... Satisfaction.



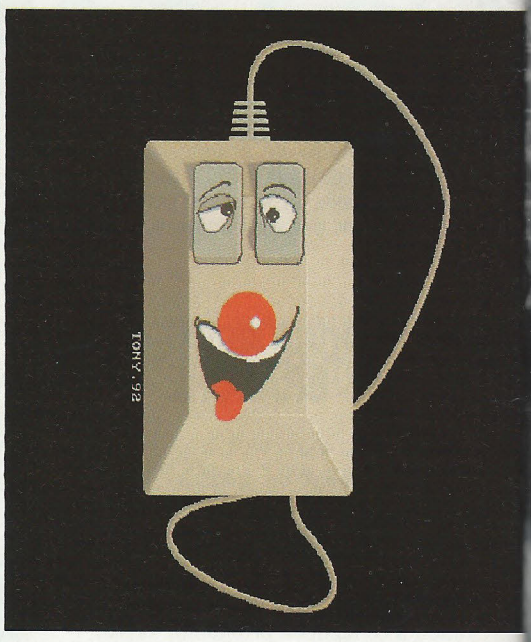
IMAGES

Julien Bargain, Nancy.

Italie.



Jérome Roudet, Grenoble.



Tony Duarte, région Parisienne.

COMREV AU BOUT DU FIL

CPUSet : cet utilitaire, écrit en assembleur permet de manipuler les différents modes de cache sur un microprocesseur 68020 à 68040. Le mode de copie mémoire du 68040 est aussi supporté. Le programme s'exécute à partir du Cli ou du Workbench. Il est compatible avec le kickstart 1.3 ou 2.04, et n'a pas besoin de librairies pour le microprocesseur 68040.
Auteur : Nic Wilson

Gwin : cette version 2.0 est livrée sous forme d'une librairie Amiga. GWIN, ou plutôt Graphics WINdow, est une bibliothèque de routine graphique accessible par le C. Ces routines vous permettent aisément de créer des programmes graphiques sophistiqués dans un environnement C. Un seul appel vous permet d'ouvrir votre propre écran (10 types disponibles), des menus, des "requesters", du texte, des cercles, des polygones, etc.
GWIN est un système graphique en deux dimensions en virgule flottante. On peut convertir les coordonnées du monde en coordonnées écran. Est inclu un clipping préprogrammé, qui peut être supprimé pour gagner en vitesse. L'utilisation de la couleur et des opérations Xor sont facilitées.
Plein d'exemples d'utilisation sont fournis dans le répertoire "Exemples", comme SPICE2G.6 (post-processeur graphique), un programme de barres et de lignes, etc. La documentation jointe est assez fournie.
Auteur : Howard C. Anderson.

MultiPlayer : un programme regroupant des modules Soundtracker/Noisetracke/MED et 15 autres logiciels de musique.
D'une utilisation facile, il vous permettra de créer des programmes pour jouer une séquence ou liste de modules prédéfinis. Supporte la version 1.3 et 2.0 du Workbench, ainsi que "AppWindow". Mettez votre module dans la fenêtre, et il le jouera immédiatement et correctement, grâce à la reconnaissance du mode vidéo (PAL/NTSC). Le port ARexx et les options Load/save sont fournis après vous être fait connaître auprès de l'auteur. Version 1.11a, Shareware.
Auteur : Bryan Ford

Plasma : des programmes permettant de générer des fractales de nuages de plasma. Ce sont des fractales particulières qui sont formées de très fines graduations de couleurs. Sources incluses.
Auteur : Roger Uzun

Et nous voilà repartis à la découverte de Comrev, votre serveur minitel. Dans la série téléchargement et nouveautés, voici nos derniers programmes, en provenance des USA.

NewZAP : un utilitaire de troisième génération qui permet d'éditer des fichiers ou des secteurs, du même auteur de FileZAP. On visualise et édite un secteur de 512 octets à l'écran, grâce à une fonte de taille 106 livrée avec. Est inclu se une option pour rechercher, en avant ou en arrière, une chaîne de caractères ou des chiffres hexadécimaux. Version 3.3. Compatible Dos 2.0.
Auteur : Dallas J. Hodgson

PPLib : une librairie pour décompacter des fichiers de Powerpacker. Version 35.256. Sources incluses.
Auteur : Nico François

Budget : un programme permettant de gérer votre compte bancaire. Version 1.3.4.
Auteur : Le Lay Serge Camille

LhA : le nouvel archiveur compatible avec LhArc 1.13 et 2.13 du MSDOS, et aussi celui de l'Amiga. Il optimise plus vite et bien mieux que Lharc, et n'utilise pas beaucoup de mémoire. Inclu le fichier LhaSFx qui crée un autodécompactable.
Auteur : Stefan Boberg

TurboQuantum : ce programme permet de mettre à 1 ou à 0 le bit de déconnection sur le mode de contrôle d'un drive Quantum, pour augmenter ainsi le taux de transfert de votre système.
Auteur : Ben Fuller

Cass : fait des étiquettes pour les cassettes. Produit de l'Ascii ou une source pour LaTex. Ecrit en Kick-Pascal, sources inclus.
Auteur : Jvrn Clausen

OctaMED : un éditeur de musique qui a été originalement pour les jeux ou démos, mais fonctionne très bien pour faire de la musique. OctaMed est une version 8 voix de MED Version 1.00b
Auteur : Teijo Kinnunen and AmigaNuts United

WorldDataBank : utilisant la banque de données compilée par la CIA et mise en service par le FIA (Freedom of Information Act), ce programme vous trace la Terre sous forme de sphère ou de carte. Tous les points sont vectorisés. Version 2.2. Sources inclus.
Auteur : la CIA, Bob Dufford, Mike Groshart

Intuitracker : encore un player de soundtrackers avec equalizer, version 1.3.3.

Parlons un peu du téléchargement.
Vous êtes nombreux à télécharger ChanelSoft 2.0, et nous sommes heureux de vous faire part qu'il fonctionne sous 2.0. Ceci étant dit, si vous désirez des logiciels particuliers que vous aimeriez voir figurer dans notre rubrique, rien de plus simple : il suffit de les inscrire dans la tribune.

Le Shopping !
Notre rubrique Shopping vous permet en toute simplicité de commander les anciens numéros d'Amiga Revue, ainsi que les Pin's, des câbles et des logiciels de téléchargement, des accessoires, etc.

Conférence et Forum :
Grâce au Forum (mot clef "FORU"), vous pouvez communiquer et débattre entre vous (4 connectés au maximum par forum). Vous avez la possibilité de vous donner rendez-vous dans la Tribune (TRIB) pour parlez d'un sujet qui vous tient à cœur. Même si vous voulez parlez avec Comrev, il suffit de lui donner un rendez-vous dans sa boîte au lettre (bal : Comrev).

Appel à Temoins
Comme c'est la mode, si des personnes voulaient voir figurer leurs créations sur Amiga (programmes, images, modules, démos, etc.), elles peuvent être mises en téléchargement. Bien sûr, vous serez dédommagés, regardez vite dans la rubrique téléchargement !
Voilà, espérons que cela vous fera patienter jusqu'au mois prochain.

Olivier Mangon

Chère Amiga Revue, dans l'article "Saddam envahit aussi vos disquettes" (Amiga Revue n° 40), vous faisiez allusion à la découverte par la revue américaine "Amiga Format", d'un nouveau virus très destructeur nommé "Saddam" (également connu sous l'appellation de "Saddam Hussein Virus" ou "SHV").
Je me permets de vous écrire aujourd'hui pour vous informer de l'arrivée en France de ce nouveau virus particulièrement redoutable et vous envoyer quelques précisions à son sujet, qui, je l'espère, seront utiles à vos lecteurs. J'ai en effet récemment "rencontré" Saddam Hussein sur quelques unes de mes disquettes...
Vous trouverez, sur la disquette qui accompagne ce courrier, un exemplaire de ce parasite, sous forme inoffensive bien sûr (le fichier Saddam Hussein Virus doit être renommé en L : Disk-Validator et ses bits d'attributs restaurés en RWED, à l'aide de la commande Amigados Protect). N'étant pas un spécialiste en matière de virus, je préfère en effet vous laisser le soin de décortiquer cette "chose immonde", afin que puisse être conçu au plus tôt le vaccin approprié.
Je rappelle qu'il s'agit là du tout premier virus qui se substitue au Disk-Validator du répertoire L :, et qui s'active donc automatiquement dès l'insertion d'une disquette dans un lecteur. Toute disquette déprotégée en écriture est immédiatement contaminée. Les disquettes infectées deviennent rapidement illisibles à force de "Read/Write Errors", mais également parce qu'elles deviennent non-validées (impossible dans ces conditions d'écraser le Disk-Validator infecté, en le remplaçant par un Disk-Validator normal).
De plus, possédant un Amiga 2000B Rév 6.2 avec 1 Mo de Chip RAM, j'ai pu vérifier qu'il s'agit bien, à ce jour, du seul virus résistant au reset sur ce type de machine.
Le parasite en question est facile à repérer en mémoire : VirusX le voit comme un "Australian Parasis Virus", le MasterVirusKiller affiche "Virus inconnu, ou programme résident en mémoire...". Mais si quelques utilitaires permettent de s'en débarrasser en mémoire (la commande VDC du MasterVirusKiller, par exemple...), aucun ne vous permettra de l'effacer de vos disquettes et de restaurer les données endommagées.
Par contre, Le "Saddam Hussein" ne paraît pas être en mesure de s'installer sur un disque dur... Dans le doute, peut-être vaut-il mieux prendre la précaution de protéger les Disk-Validator de vos disques durs et disquettes par la commande Amigados "Protect L : Disk-Validator -WD".
La solution, après détection du virus sur une disquette, me semble donc de transférer les fichiers qu'elle contient sur votre disque dur, de se débarrasser du parasite en mémoire (en éteignant la machine par exemple), de reformater la disquette, et de restaurer les fichiers à partir du disque dur (sans oublier de replacer sur la disquette un Disk-Validator sain !).
Attention cependant car Saddam est subtil ! Même après avoir reformaté une disquette infectée, il n'est pas sûr qu'elle soit saine ! En effet, n'oubliez jamais qu'au moment d'insérer la disquette pour la reformater, le virus redevient actif en mémoire. C'est d'ailleurs ce qui se passe avec la commande Amigados Format. Cette commande vous demande bien sûr d'insérer la disquette à formater dans l'un des lecteurs. Dès que vous l'aurez fait (et puisque la disquette est contaminée) le virus redeviendra actif en mémoire. Lorsque vous aurez pressé la touche "Return", le formatage commencera. Une fois cette opération terminée, au moment même où sur votre écran Workbench apparaîtra l'icône "Empty" de la disquette fraîchement formatée, celle-ci aura déjà été ré-infectée ! Comme vous le voyez, c'est un cycle infernal... et seuls quelques utilitaires de formatage (DP ou copieurs du commerce) vous permettront de vous débarasser du parasite...
Pour finir, quelques questions et réflexions sur un tout autre sujet : la nouvelle carte "Vortex At-Once+" (16Mhz). Peut-elle être utilisée sur A2000 avec le même adaptateur que l'ancienne "Atonce" (7,2Mhz) ? Vortex prévoit-il une opération de reprise de l'ancien modèle contre l'achat du nouveau ?
L'ancien modèle dont je dispose, présentait en effet de nombreux défauts (du moins dans la version A2000), même si personne dans la presse n'en a parlé... Je vous dispense de l'inventaire des innombrables problèmes que j'ai pu avoir depuis 10 mois avec cette carte, mais me contenterai d'en citer quelques uns en vrac : manque de soins apporté à la fabrication (ma carte ne fonctionnait pas... Il a fallu 6 mois pour en obtenir la réparation ! Mon revendeur m'affirme qu'environ 30 % de ses clients ont eu des problèmes de mauvais fonctionnement ou d'incompatibilité avec certains modèles d'Amiga), vitesse de l'horloge complètement aléatoire (d'une seconde à l'autre, PC-Tools peut afficher 5% puis 215 % de la vitesse d'un PC-XT de base, même en mode Hercules ! La vitesse n'atteint d'ailleurs jamais, loin s'en faut, les 300 % annoncés), gestion catastrophique du clavier en mode PC, logiciel d'installation et de paramétrage complétement buggé (impossible de sauvegarder certains choix !) et enfin service après vente nul.
Il faut cependant reconnaître à cette carte que sa compatibilité est excellente (tous mes logiciels PC tournent très bien). J'espère donc que tous ces problèmes (qui font qu'à mon avis, la carte ne mérite pas le qualificatif de "Hardware de l'année"), seront résolus dans la nouvelle version.
En espérant que ces renseignements pourront aider certains lecteurs et en vous souhaitant bonne continuation...

Serge BERGONZOLI, Les Sables d'Olonne

Tout d'abord, merci de nous prévenir, nous et nos lecteurs, de l'arrivée en France de ce virus. La plus grande prudence doit donc être observée, et chacun aura à cœur de vérifier la validité de son "Disk-Validator". De notre côté, nous avons passé la copie du virus que vous nous avez fournie à nos spécialistes de l'ANT, qui devraient rapidement trouver un moyen sinon de le neutraliser, tout au moins de le prévenir efficacement. Nous ne pouvons pour l'instant pas confirmer qu'il ne s'installe pas sur le disque dur, donc prudence !
Pour finir, les réponses à vos questions. Pour l'instant, la possibilité d'adapter la nouvelle carte AT-Once Plus sur un A2000 reste à vérifier. Il s'agit d'un tout nouveau produit, et nos testeurs n'ont pas encore fini de lui extirper tous ses secrets. Les anciens modèles s'enfichaient directement sur le 68000, et le dernier semble nécessiter un adaptateur entre le 68000 et la carte. Réponse plus concrète dans le test du mois prochain. Nous n'avons pas entendu parler d'une quelconque offre de mise à niveau de la part de Vortex, si elle devait avoir lieu, ce serait une initiative de l'importateur français.

Monsieur, je vous écris en réaction à votre réponse au courrier de M. Y.Martin dans la rubrique Requester de votre N° 39. Je dois tout de suite préciser que je ne suis pas un lecteur assidu de votre publication, mais de passage récent en France, je me suis procuré un de vos numéros. Or, je me suis aperçu que vous aviez incorrectement répondu à la question de M. Martin, qui vous demandait où trouver un langage Logo.
Le langage Logo est un très bon langage d'initiation à l'algorithmie de par sa simplicité. L'auteur de la lettre étant un enseignant, je suppose qu'il désire l'utiliser de façon à initier ses élèves à l'informatique. Votre réponse fait état (correctement) de l'existence d'un interpréteur Logo du domaine public et d'origine anglo-saxonne, sur une disquette Fish. Vous ignorez sans doute, ce qui est pardonnable, l'existence d'un autre interpréteur Logo du Domaine Public : j'ai en effet écrit il y a plusieurs années un interpréteur Logo du Domaine Public, par ailleurs

entièrement francisé, un avantage de taille pour un tel programme. Je n'ai toutefois jamais pris le temps d'assurer une large diffusion à ce programme, les écoles françaises équipées en Amiga n'étant pas très répandues à l'époque.
Je suis agréablement surpris de constater que maintenant, certaines écoles se sont dotées d'Amiga. Je vous prie donc de faire suivre l'information suivante à M. Martin : le meilleur moyen de se procurer ce programme doit être le téléchargement à partir du serveur 3615 SM1 (si le programme n'est plus présent dans les banques de téléchargement, demandez-le). Vous pouvez même l'envoyer à d'autres associations de distribution de DP et le passer à d'autres écoles. L'Amiga est une machine à grand potentiel éducatif et il est encourageant de le voir entrer dans les écoles.
Quant à Amiga Revue : d'un an à l'autre, vous vous êtes bien améliorés, et maintenant vous pouvez vous vanter d'avoir un correspondant à San Francisco, sans doute le seul développeur Amiga français de Californie !

Jean-Noël Moyne, San Francisco, Californie.

Nous constatons avec joie que "solidarité" est un mot encore doué de tout son sens dans le monde Amiga... Notre lecteur vous saura très certainement gré de ces renseignements, d'autant plus que, comme nous l'avions déjà mentionné, le Logo n'est pas un langage très répandu sur notre machine. Votre intrepréteur étant du Domaine Public, nous pouvons le mettre en téléchargement sur nos 3615 ComRev et 3615 ANT, si vous désirez le diffuser encore plus : il vous suffit de nous en envoyer la dernière version, accompagnée bien entendu de sa documentation. Merci enfin pour les compliments que vous nous adressez, soyez certains qu'ils nous vont droit au cœur. Et n'hésitez pas à faire connaître Amiga Revue et son petit frère, l'Amiga NewsTech, à vos collègues californiens !

J'ai acquis en juillet dernier, un Amiga 500 doté d'une extension mémoire de 512 Ko ainsi que le langage Amos. J'ai commencé à réaliser un programme (sauvé sur une disquette vierge) avec lequel j'obtiens une erreur système au moment de l'exécution, de l'appel de la fonction d'indentation, ou de l'ouverture d'une procédure : "Please insert volume AMOS : in any drive". Après cela, le programme se déroule normalement. Mais après un second "run", l'ordinateur se plante avec le message suivant : "Guru Mediation #81000009.00C2F77C".
Je fais appel à votre aide pour comprendre la signification de cette erreur système. Par ailleurs, existe-t-il un ouvrage faisant référence à ces codes d'erreur, ainsi qu'à leur traduction en décimal ?
Toujours à propos d'Amos : a-t-on accès aux codes sources des logiciels Amos du Domaine Public ? Existe-t-il un manuel en anglais de ce logiciel, et si oui, où se le procurer ? Enfin, je tiens à critiquer la lettre de C. Prévost, publiée dans votre numéro 39 : je pense que nous avons de la chance de pouvoir obtenir des informations grâce à des magazines tel que le vôtre. Si elles concernent bien des logiciels, elles pallient efficacement à la médiocrité de la plupart des manuels d'utilisation de base. A propos des "réclames", il faudrait expliquer à ce type d'individu qu'elles donnent la possibilité au magazine d'innover, donc de le faire évoluer en qualité. D'autre part, elles permettent de réduire le prix d'achat qui nous serait proposé sans elles.
Je vous remercie par avance de votre réponse concernant mon problème.

Il faut diviser votre problème en deux : d'un côté, le message du système demandant le disque Amos, et de l'autre le plantage. Si vous utilisez des nombres réels dans votre programme, le premier message est tout à fait normal : Amos utilise en effet certaines bibliothèques de fonctions qui se trouvent sur sa disquette d'origine pour traiter les nombres réels. Ce message peut être agaçant, mais n'est pas réellement gênant.
Ce qui l'est par contre, est l'apparition du Guru. Le numéro #81000009 indique le type de l'erreur système (ici, une zone de mémoire a été libérée deux fois), et 00C2F77C indique l'adresse à laquelle s'est produite l'erreur. Ces informations sont fournies par l'Amiga pour aider les programmeurs à mieux cerner les problèmes qui peuvent survenir au cours du développement de leurs œuvres. En l'occurence, il ne s'agit pas ici d'une erreur de votre part, mais bel et bien d'une bogue d'Amos, que nous avons rapportée à son auteur, François Lionet, et qui devrait être prochainement corrigé. Vous pouvez trouver la signification de tous ces codes du Guru dans "La Bible de l'Amiga", éditée par Micro-Application.
Concernant le DP Amos, les codes sources ne sont pas forcément fournis avec le logiciel. Cela dépend avant tout de leur auteur, qui peut très bien décider de ne fournir qu'une version compilée de son programme, ou un code source protégé contre le listage. Nous vous conseillons de lire attentivement notre rubrique Club Amos pour vous rendre compte par vous-même.

Chère Amiga Revue, en tant qu'ancien Amstradiste, je voudrais désormais travailler sur Amiga. Aussi ai-je quelques questions à vous poser :
– quelle différence(s) y a-t-il entre les moniteurs 1083S et 1084S ?
– les logiciels tournant sur Atari ST ou STE sont-ils compatibles avec l'Amiga, étant donné que les deux machines utilisent le même micro-processeur ?
– les sources en C provenant d'un PC peuvent-ils être compilés par exemple avec Lattice C sur Amiga, et inversement ?
– enfin, je voudrais savoir si vous me conseillez d'acheter un A2000 tout de suite, ou d'attendre qu'il soit "relooké" ?
Merci d'avance pour vos réponses.

Jean-François JOLLY, Sablé-sur-Sarthe

Le moniteur 1084S possède deux entrées supplémentaires, une pour la luminance et l'autre pour la chrominance. Cela permet d'utiliser le 1084S en vidéo, chose qu'on ne peut pas faire avec un 1083S.
Les logiciels ST, STE, Mac et NeXT ne peuvent être utilisés sur l'Amiga, bien que le micro-processeur soit le même (famille 68000). Le reste du hardware diffère totalement, sans parler du logiciel système. Désolé.
Par contre, les sources C en provenance de l'une ou l'autre machine, PC compris, peuvent parfaitement être compilés par l'Amiga, et vice-versa. Avec toutefois une restriction de taille, dûe justement à la différence de système d'exploitation : si le source considéré utilise des ressources propres au PC (BIOS, carte graphique...), le programme exécutable résultant ne pourra être utilisé sur l'Amiga.
Enfin, si vous avez envie d'un A2000, pourquoi vous en priver ? Même si la gamme évolue, le 2000 reste une excellente machine, très répandue, de sorte que vous n'aurez aucun mal à trouver de la carte, du périphérique, du logiciel, ou des pièces, le jour où le constructeur décidera de la supprimer du catalogue. Vous pouvez déjà profiter de la version 1.3 du système, quitte à effectuer une upgrade en 2.0, lorsque celle-ci sera disponible.

Voilà qui termine notre Requester de ce mois-ci. Nous attendons toujours vos questions par courrier uniquement (merci de ne pas téléphoner !) à l'adresse suivante : Amiga Revue, 5, rue de la Fidélité, 75010 Paris, France.

P.A.

AMIGA 3000

VDS AMIGA 3000-25 5 M 105 M DD MON. MULTYS ACHAT 09/91 + SCULPT 4D + DELUXE PAINT 4 PRIX : 26 000 F SS GARANTIE CAUSE DOM-TOM : 78.73.38.15. MESS.

AMIGA 2000

VDS AMIGA 2000 - 1084S - IMPRIMANTE SWIFT24 COULEUR - HD 45 MO - SCANNER PHOTOCOPIEUR A4 CAMERON - TBE - SOUS GARANTIE 1 AN - PRIX : 13 000 F. TEL : 40.05.08.82.

VDS AMIGA 2000 + ECRAN COULEUR 1084S + DPAINT 3 + LOFTS DISQUETTES. PRIX : 5 000 F. TEL : 46.64.86.59. (16.1).

VDS AMIGA 2000 B + MONITEUR 1083 S + 2 JOYSTICKS + TAPIS SOURIS + 15 JEUX ORIGINAUX + AMOS VF + DRIVERS UTILITAIRES : 6 000 F A DEB. TEL : 69.28.76.69. APRES 19 H ORSAY.

VDS AMIGA 2000 ETAT NEUF 8 MEGAS ; DD 45 MEGAS INBT. GVP ; CARTE ICD RAM - 2 LECTEURS INT. 3 1/2 - 5 1/4 - LECTEUR EXT 3 1/2 + IMPRIMANTE PROFESSIONNELLE DATA PRO + MONITEUR COULEUR + LOG. VALEUR : 18 000 F, VENDU 13 000 F. TEL : 43.48.37.70.

VDS AMIGA 2000 8 MEGAS ; ETAT NEUF. DD 45 MEGAS ; CARTE ICD RAM. 3 LECTEURS. IMPRIMANTE PROF. DATA PRODUCTS MONITEUR COULEUR - VALEUR 18 000 F, VENDU 13 000 F. R. RUIZ, TEL : 43.48.37.70. (PARIS).

VDS AMIGA 2000 + MONIT. 4 000 F + IMPRIMANTE COULEUR : 3500 F + GENLOCK GOL SP 3 500 F + DIGIVIEW GOLD 700 F + 400 LOGICIELS 2 500 F. TEL : 30.61.06.87.

VDS AMIGA 2000B + DD 48 MO + CARTE AT + MONITEUR 1084 + DISKS + LIVRES FAIRE OFFRE POUR LE TOUT. TEL : 40.47.08.55.

VDS A 2088 XT + LOGICIELS + CARTE MULTIFONCTION COMPRENANT EXT 12)8 KO + PRISES SERIE + PRISE PARALLELE + HORLOGE LE TOUT 2 600 F. TEL : 43.81.91.93.

AMIGA 1000

VDS AMIGA 1000 + MONIT. COUL. + SOURIS + LIVRES. KICKSTART ET WB V1. 2. NOMBREUX DP (JEUX ET UTILITAIRES) 3 500 F. TEL (APRES 19 H) : 81.80.40.55. (BESANCON).

AMIGA 500

VDS AMIGA 500 ROM 103 (FAT AGNUS) + EXT 1,5 MO + CABLE PERITEL + 100 DISKS PRIX FERME : 3 600 F. JEAN-FREDERIC 39.92.26.87. APRES MIDI JUSQU'A 19H30.

VDS AMIGA 500 + EXTENSION (1 MO) + MONITEUR COULEUR THOMSON + 1 JOYST. + 1 SOURIS + DRIVE EXTERNE (3 1/2) + 10 DISQUETTES. LE TOUT TRES BON ETAT : 4 000 F. TEL : 45.89.31.74.

VDS AMIGA 500 + EXT 512 K + MONITEUR 1083S + NBREUX LOGICIELS (AMOS, KINDWORD, PAGESETTER, DP3, JEUX...) PRIX : 3 700 F. TEL : 47.73.53.70.

VDS AMIGA 500 ENCORE SOUS GARANTIE TRES PEU SERVI + JEUX + 2 LOGICIELS DE DESSINS + 1 JOY + SOURIS POUR 1 900 F TEL : 46.61.83.92. (APRES 19 H).

VDS AMIGA 500 + A1084 + INPNPSI500C (NEUF) + EXT MEMOIRE 512 KORAM + CLOCK NEUF + LECT DISK EXT A 1010 + DISKETTES + JEUX TEL PARIS LE SOIR 42.88.59.17.

C64

VDS C64 + LECT DISQ + LECT K7 + IMPR MPS 801 + DOC, LIVRES, JEUX, LOGICIELS TRAIT. TEXT, BASE DE DONNEES, ACCESS. PRIX : 2 500 F. TEL : 44.86.22.26. D. : 30.40.91.46.

DIVERS

CH POUR COMMODORE 64 JEUX, LOGICIELS (TOOL, EASY SCRIPT) + PROGRAMME R'S REFERENCE GUIDE EN FRANCAIS DE PREFERENCE BEAUDARD TEL : 64.91.20.41.

VDS POUR AMIGA 2000 EMULATEUR XT 2088 : 1 600 F OU 1 LECTEUR INTERNE ET 1 000 F ECRAN MONOCHROMME AMBRE : 1 000 F. TEL : 89.32.19.12.

CH PERIPHERIQUE "NORDIC POWER" + DOC - APPELER ARNO AU 47.81.43.70.

VDS CARTE AT 2286 POUR AMIGA 2000 +LECTEUR S 1/4 + 50 DK ET LES DOCS LE TOUT : 3 500 F. TEL : 43.50.87.43.

VDS PR 2000 CARTE XT A 2088 + LECTEUR + DOCS + ECRAN HERCULE + PRG : 1 500 F ENVOI COLISSIMO + CR TEL 33.49.04.42. SOIR.

VDS POUR AMIGA 2000 CARTE PC/AT + DOCS + LECTEUR 1,2 MO (INSTALLATION POSSIBLE) ETAT NEUF PRIX : 2 900 F. TEL : 27.47.32.96. EN SEMAINE APRES 20 H.

VDS PAGESETTER 2F NEUF ACH EN DECEMBRE SOUS GARANTIE VDS 750 F OU ECH CONTRE DELUXE PAINT 4. VDS VOLUMM 4 D JU 300 F. TEL : 30.57.06.50. APRES 19 H.

VDS BARRETTE SIMM 1 MEGA : 400 F BARRETTE SIMM 4 MEGA : 2 000 F (POUR HD 500 + GVP) FALCON : 150 F HARDDRIVIN : 150 F JOYSTICK PRO : 150 F. TEL HB : (1) 42.31.36.18.

VDS EXTENSION MEMOIRE MICROBOTICS 4/8 MO : 2 000 F (AU LIEU DE 2 700 F) SOUS GARANTIE DANIEL RAMOS 48.82.42.79. (VAL DE MARNE 94).

VDS CARTE ATONCE AT286 AVEC ADAPT A2000 : 1 300 F NEUVE + CARTE AD SPEED A500 - A2000 14 MHZ - 900 F. NEUVE. TEL (1) 48.44.08.31 LE SOIR.

VDS POUR A2000 DD QUANTUM 40 MO + INTERFACE SCSI HARDFRAME MICROBOTIC 2 000 F URGENT TEL : 97.25.29.01 LE WEEK- END UNIQUEMENT.

VDS IMPRIMANTE COULEUR XEROX 4020 REVISEEOCT 91 TBE + ENCRES + PAPIER + TRANSPARENTS + DRIVER LE TOUT : 6 000 F. TEL : (1) 42.81.12.86. REPONDEUR.

VDS DELUXE PAINT 4 ORIGINAL OU ECHANGE CONTRE AEGIS DRAW 2000 AVEC DOC CHERCHE LOGICIEL DE DESSIN INDUSTRIEL 2 OU 3D. TEL : 47.24.45.03.

VDS INVISION PLUS DIGIT. TEMPS REEL + BROADCAST TITLER 2 + DP4 + PROWRITE 3.1 + GENLOCK VDMASTER + TABLE AVE5 PANASONIC + CARTE GVP : TEL 98.96.21.07. (SOIR) ERIC.

CH UN TUNER TV (AMSTRAD...) FAIRE OFFRE : TEL (1)49.60.61.26 A PARTIR DE 19 H.

VDS 6 000 F MODULATEUR-INCRUSTATEUR PRO. GST 2000 PAL. URGENT. TEL : (1) 42.55.77.03.

VDS COURS D'ASSEMBLEUR SPECIAL DEMO DE PHOENIX DP POUR QUASIMENT TOUT FAIRE CONTACTEZ MARGOTTEAU FREDERIC 10 CITE ST EXUPERY 93440 DUGNY.

VDS DG40 SATV NEUF JAMAIS SERVI PRIX 1 600 F URGENT CAR ACHAT GENLOCK ET DIGITALISEUR TEL : 73.94.12.17 LAURENT APRES 18 H.

VDS DISQUE DUR 40 MO QUANTUM + INTERFACE SCSI HARDFRAME MICROBOTIC POUR A2000 : 2 000 F. TEL : 97.25.29.01. LE WEEKEND (LOIC).

VDS CARTE A2320 DESENTR. 1 400 F + A 2058 MEMOIRE 4 MO (EXT 8) - 1 800 F, LES DEUX : 3 000 F ORIGINAUX (DOCS + DISKS) EXCELLENCE 2.0 : 800 F DPAINT 4 (CIS) - 500 F COMPTE CHEQUE 100 F. TEL (PARIS) 40.44.44.84.

ACH LOGICIELS EDUCATIFS ENFANTS 3 A 8 ANS. AMIGA 500. TEL : 50.78.08.41. DECH MATHIAS PLACE DU MARCHE - 74190 CHEDDE -

VDS LOGICIEL AMIGA VISION NEUF JAMAIS SERVI EN ANGLAIS TEL : 50.04.74.63. PRIX 2 500 F EMBALLAGE D'ORIGINE NON OUVERT.

ACH LOGICIEL POUR INT. MIDI POUVANT BRANCHER UN BONTEMPI AZ 7 500 JC CAVALIE 162 ALLEE JEHAN RICTUS 34080 MONTPELLIER (ECRIRE).

VDS SCANNER GOLDEN IMAGE POUR A500 PEU SERVI TBE GARANTIE 6 MOIS. PRIX 1 300 F A DEBATTRE. TEL : (16.1) 42.71.32.67.

VDS POUR A2000 KIT PC AT A2286 LECTEUR 5"1/4 1,2 MO + FILECARD 30 MO + PORT SERIE R5232 LE TOUT 4 500 F. TEL : 74.86.10.99. LIONEL.

VDS MON. COUL. VGA COMPAQ : 2300 F (CONVIENT AU MODE HIRES - PRODUCTIVITY DE L'A500 +). LE MONITEUR + CARTE : 2 500 F. APPELEZ XAVIER AU 46.42.31.45. (SOIR)

CONTACTS

V3I, SOCIETE STRASBOURGEOISE RECRUTE PROGRAMMATEUR C SUR AMIGA POUR DEVELOPPEMENT INTERFACES UTILISATEUR POUR PILOTAGE DE PERIPHERIQUES VIDEO, VEUILLEZ PRENDRE CONTACT AVEC MONSIEUR FALCK FRANCIS AU 88.76.94.26. DURANT LES HEURES DE BUREAU.

QUE DES ORIGINAUX A DES PRIX FOUS : VDS GUNSHIP (DOC FRANCAIS), TEST DRIVE, CHICAGO 90, HIGWAY PATROL 2...(LIST SUR DEM). 115 F CHAQUE OU 200 F PAR DEUX (+ 25 F DE PORT) ET UN DISK SURPRISE POUR TOUTE COMMANDE. BASTARD LAURENT N° 1 IMPASSE DES CAGNES 34680 ST GEORGES D'ORQUES. REPONSE ASSUREE !

FREE WORLD DP VDS LOGICIELS DP : 13 F /D7 COMMANDE ILLIMITEE !!! CATALOGUE SUR D7 CONTRE TIMB. 4 F : FREE WORLD DP BP 201 54202 TOUL CEDEX.

ECH DANS LE CLUB CCCU AMIGA LES MEMBRES ONT LA PAROLE LE GROUPE MGM A CREE UNE MESSAGERIE SUR DISQUE TIMMER DOMINIK 2 RUE DE SIMBACH 57520 ALSTING.

DIFFUSE COMPILATION DES MEILLEURS UTILITAIRES DP POUR DISQUES DURS TELS QUE SAUVEGARDES TRES RAPIDES ET PRATIQUES OU ENCORE GESTION DES ERREURS. TOUS INTEGRALEMENT TRADUITS EN FRANCAIS ET TOUS REUNIS SUR 1 DISQUE POUR 40 F EGALEMENT TOUT EN FRANCAIS : DKB-TRACE V 2.12 SUR 2 DISK POUR 70 F FONCTIONNEMENT AUTOMATIQUE COMPRIS. HAMMOUCHE SERGE 3 RUE ANATOLE FRANCE 13220 CHATEAUNEUF-LES-MARTIGUES.

N'OUBLIEZ PAS LA VERSION FRANCAISE DU "HARDWARE REFERENCE MANUAL" SUR 2 DISKS POUR 100 F ENVOI RAPIDE INCLUS. C'EST LE MANUEL DE REFERENCE POUR TOUT SAVOIR SUR LA PROGRAMMATION DE L'AMIGA. SOYEZ BEAUCOUP PLUS NOMBREUX AFIN DE NOUS ENCOURAGER A TRADUIRE DES DOCUMENTATIONS D'UNE TELLE AMPLEUR. TOUTES LES ANNONCES FAITES ICI MEME DEPUIS 1 AN RESTENT TOUJOURS VALABLES. HAMMOUCHE SERGE 3 RUE ANATOLE FRANCE 13220 CHATEAUNEUF LES MARTIGUES.

POUR PASSER VOTRE PETITE ANNONCE

Gratuite pour les abonnés

30 F par annonce pour les non-abonnés chèque à l'ordre de : Commodore-Revue
Commodore-Revue, 5, rue de la Fidélité, 75010 Paris
Parution le mois suivant si réception avant le 10.

VDS ☐ AC ☐ CH ☐ ECH ☐

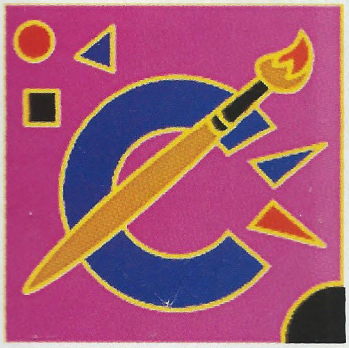
PIN'S

Commodore c'est le pied.

Le Pin's Musicien.

145 F.

Les 4 PIN'S collector dans leur écrin.



Le Pin's Arts Graphiques.

BON DE COMMANDE PAGE 98

Quatre PIN'S émaillés tirés à 2000 exemplaires d'après quatre dessins originaux sont livrés dans un écrin bleu marine style bijouterie.

Le Pin's Joueur.

ABONNEZ VOUS

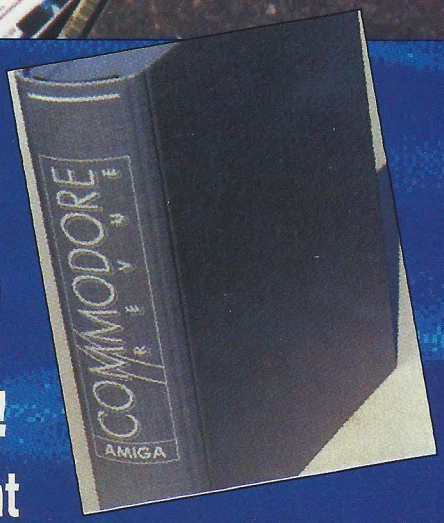
Vous bénéficiez de :

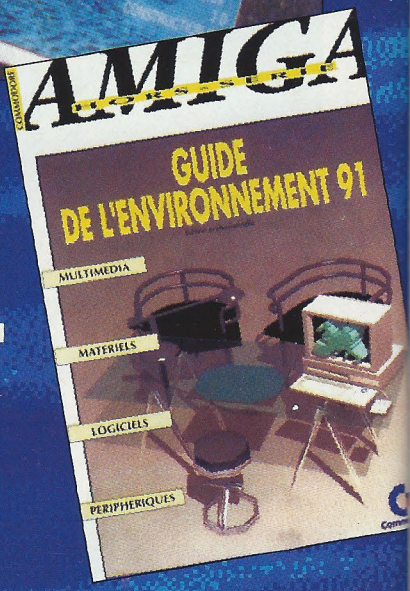
- un numéro **gratuit**
(11 numéros pour le prix de 10) !

+ une reliure **gratuite !**

+ une petite annonce **gratuite !**

+ **le guide de l'environnement**





BON DE COMMANDE – ABONNEMENT A REMPLIR (OU UNE PHOTOCOPIE) TRES LISIBLEMENT ET A ENVOYER ACCOMPAGNE DU REGLEMENT A : **AMIGA REVUE. Service VPC 16, Quai J-B Clément 94140 ALFORTVILLE.**

NOM : ..... Prénom : .....Vous possèdez : Amiga : 500 1000 2000
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

Vous règlez par : Chèque bancaire. Chèque postal. Mandat (obligatoire pour DOM TOM et étranger
PS : Pour de simples raisons d'imputation comptable nous vous serions reconnaissants, si cela vous est possible, d'établir un chèque par rubrique (Abonnement ou La boutique) chacun à l'ordre d' AMIGA REVUE.

☐ **BON D'ABONNEMENT.**

"L'abonnemement ne permet pas la réception du magazine avant sa présence en Kiosque"

Oui je m'abonne à AMIGA REVUE pour 1 an (11 n°s) et je bénéficierai d'une reliure **gratuite** et d'une petite annonce **gratuite.**

Vous pouvez cumuler le montant de votre abonnement avec toute commande d'anciens numéros, disquettes Amiga Revue Pratique, Guide 1991, abonnement à Amiga News Tech, disquettes COMREV... proposés dans le revue.

☐ France..... 300 F
☐ DOM - TOM étranger ..... 390 F
☐ DOM - TOM étranger avion .... 450 F

DOM TOM et étanger : Paiement par mandat International uniquement.

Article	Réf.	Quantité	Prix

Frais de port
(28 F jusqu'à 350 F d'achat - 36 F au dessus)

Envoi en recommandé. **TOTAL**
DOM TOM Etranger : 20 F de frais de port supplémentaires - Paiement par mandat international uniquement.

KIT TELECHARGEMENT

DES PROGRAMMES GRATUITS !
Ce kit de téléchargement comprise d'un logiciel et d'un câble vous permettra de vous connecter au 3615 COMREV ou ANT et de télécharger les programmes de votre choix.
Kit complet (câble + logiciel) Réf.5500 ..... 149 F
Logiciel seul. Réf.5510 ..... 59 F
Câble seul. Réf.5520 ..... 110 F

LES 4 PIN'S 145 F

Une collection de 4 pin's émaillés collector : les matrices ont été détruites
Tirage limité à 2000 exemplaires, les 4 pin's présentés dans un écrin. .....145 FTTC
Réf. 9010

HOUSSE DE LUXE

Protégez votre Amiga !
En simili cuir blanc, lavables en machine elle vous évite les pannes dues aux cendres, poussières qui coûtent cher et vous prive de micro.
– Clavier A500/2000.Réf.9500 ..... 85 F
– Housse monit.Amiga.Réf.9530 ..... 125 F
– Clavier monit. A500/2000.Réf.9510 . 175 F

TAPIS ET HOUSSE SOURIS

Soyez sympa avec votre souris !
Ne la transformez plus en ramasse-poussières avec ce tapis antistatique double de mousse.
– Tapis souris. Réf.9300 ..... 55 F
– Housse souris. Réf.9310 ..... 85 F
– Housse + Tapis. Réf.9320 ..... 115 F

FILTRE ECRAN

Ménagez vos yeux !
La luminosité des écrans est nocive pour les yeux. Ce filtre écran atténue la luminosité sans altérer la vision de l'écran d'une part et supprime les reflets de toutes sortes d'autre part.
– Filtre écran.Réf.9800 ..... 180 F

PORTE SOURIS

Rangez votre souris, vos disquettes, stylos... La souris, si pratique pour beaucoup de choses, est parfois encombrante lorsque l'on en a plus besoin. Avec ce porte-souris elle ne vous gênera plus et ne risquera plus de tomber... Des emplacements sont également prévus pour vos disquettes et stylos.
– Porte-souris. Réf.9450 ..... 100 F

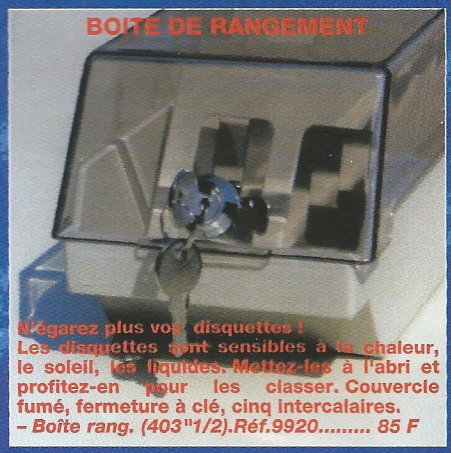
KIT DE NETTOYAGE

Votre AMIGA comme neuf !
Ce kit de nettoyage comprenant : mini-aspirateur et ses différents embouts, cotons tiges, produits de nettoyage très utiles pour le clavier, l'écran, la souris ou l'imprimante redonnera l'aspect du neuf à votre Amiga. La disquette spéciale vous permettra de nettoyer aussi le lecteur de disquettes
– Kit de nettoyage. Réf.9200 ..... 200 F

ETIQUETTES INFORMATIQUES

Pour vos adresses, disquettes...
Très utiles pour les mailings mais aussi pour vos adresses, disquettes, classeurs, invitations... Dimensions : 89x36 mm. Existent en 1 ou 3 de front.
– Etiq.89x36.1 de front.(100).Réf.9400... 15 F
– Etiq.89x36.3 de front.(100).Réf.9410... 20 F
– Etiq.89x36.1 de front.(500).Réf.9420... 50 F
– Etiq.89x36.3 de front.(500).Réf.9430... 60 F

BOITE DE RANGEMENT

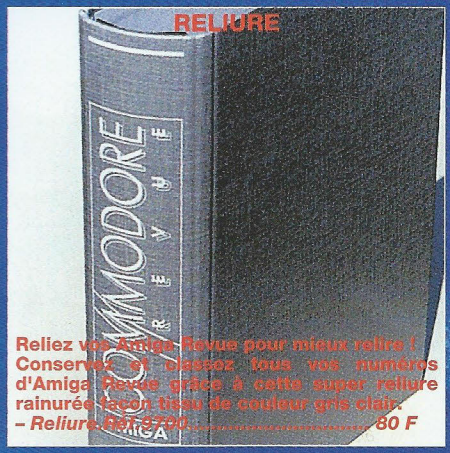


N'égarez plus vos disquettes !
Les disquettes sont sensibles à la chaleur, le soleil, les liquides. Mettez-les à l'abri et profitez-en pour les classer. Couvercle fumé, fermeture à clé, cinq intercalaires.
– Boîte rang. (403"1/2).Réf.9920..... 85 F

SUPPORT MONITEUR

Finies les contorsions !
Pour bien voir votre écran vous avez le choix entre être bien assis et mal voir ou vous contorsionner sur votre chaise pour bien voir. Avec ce support moniteur orientable en vertical et horizontal c'est le moniteur qui bougera et se positionnera de la meilleure façon.
– Support moniteur. Réf.9600 ..... 220 F

RELIURE



Reliez vos Amiga Revue pour mieux relire !
Conservez et classez tous vos numéros d'Amiga Revue grâce à cette super reliure rainurée façon tissu de couleur gris clair.
– Reliure Réf.9700 ..... 80 F

FIX PAPER

La saisie facile !
Ecran et document côte à côte faciliteront grandement la saisie d'autant que le Fix-papier est orientable.
– Fix paper. Réf.9100 ..... 95 F

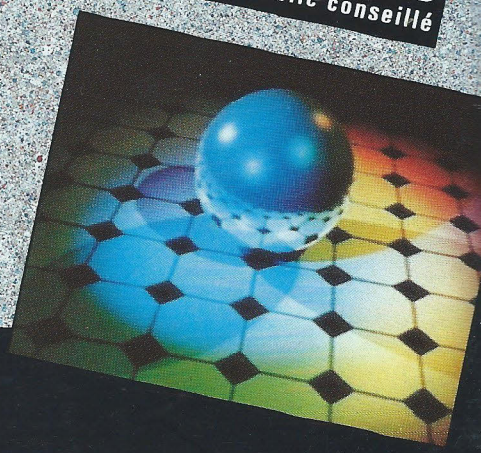
Toutes les images composant cette page sont des photos d'écran DCTV.

DCTV™

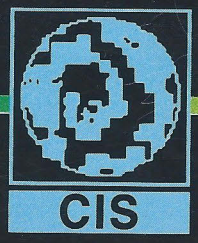
REVOLUTION VISUELLE

- ▲ Digitalise, affiche et permet de dessiner en 16 millions de couleurs avec un Amiga standard.
- ▲ Saisit une image en 10 secondes directement d'une caméra vidéo Pal ou d'un magnétoscope en arrêt sur image.
- ▲ Affiche les fichiers IFF 24 bits, haute résolution.
- ▲ Permet de créer et de jouer des animations en 16 millions de couleurs, directement enregistrables, en Pal, sans contrôleur image par image.
- ▲ Convertit tous les formats IFF (y compris Ham et 24 bits) au standard DCTV et réciproquement.
- ▲ Livré avec les utilitaires de conversion, de digitalisation et DCTV Paint : un logiciel de dessin complet et ...sans lenteur.

5490 Frs TTC
Prix public conseillé



Existant en NTSC depuis 2 ans, le DCTV, en Pal, va aussi révolutionner les écrans européens. Utilisant la mémoire Chip de l'Amiga comme sa propre mémoire d'image, le DCTV crée un signal qui restitue les véritables couleurs et résolution de la vidéo. Ce procédé exclusif de compression/décompression permet de dessiner ou de digitaliser en 16 millions de couleurs même sur un Amiga non-accéléré. CIS a sélectionné le DCTV pour satisfaire les amateurs de 3D et de belles images.



DIGITAL CREATIONS

ACISTANCE Technique

DCTV et les produits DIGITAL CREATIONS sont distribués en France en exclusivité par CIS 14, Avenue HERTZ - EUROPARC - 33600 PESSAC - Tel : (16) 56 363 441 - Fax : (16) 56 362 846.

DCTV, Amiga sont des marques déposées de, respectivement, Digital Creations et Commodore Business Machines.